3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.47
研究中心
SD高达G世纪携带版PSP
机体开发大百科
卷首特报
DS
三国志大战NDS
最高人气街机游戏首度登陆掌机平台
专题企划
经典永恒，记忆难忘
——旧日游戏经典点滴回顾
攻略透解
台湾公司制作全中文A·RPG
星战佣兵PSP
详细剧情攻略
最快！最全！最详细！
最终幻想III NDS 完全攻略
完整剧情介绍 大量隐藏要素最速披露
话梅杂志&3DM-SMV

本辑特别关注

最快！最全！最详细！

最终幻想III

NDS

详尽剧情攻略
全职业性能分析

隐藏职业获得方法
隐藏迷宫出现方法
全职业最强装备获得方法
第一时间全部为你光速奉上

P64

BOUNTY HO...

星战佣兵 PSP

战斗、物品、技能全面解说

P79

剧情流程攻略
系统完全解析

A·RPG佳作，“赏金猎犬”华丽出击！

专题企划

经典永恒 记忆难忘

——旧日游戏经典点滴回顾

P137

曾经让我们为游戏热血沸腾的日子似乎已经成为了过去，曾经的经典或脱胎换骨焕然一新，或成为了回忆。今天的我们仍然会偶尔地去怀旧，因为记忆中的游戏已经不仅仅是游戏，而是一种感情，一种对逝去岁月无比眷恋的感情。



美术总监：吴松

掌机王Sp Vol.47

本辑赠品


《我的暑假》精美记事本



口袋光环 VOL.47

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

目 录

CONTENTS

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
IDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游｜戏｜索｜引

文 雷伊

卷首特报

第三方跟着主机普及率走——NDS用其惊人的主机销售成绩再次论证了这一理论。随着普及率的日益提高，第三方对NDS的热衷程度也在直线上升。除了一些一直都对NDS青睐有加的小型游戏公司，最近SE、SEGA等一线公司也在NDS上频频出手。继超人气的《时尚魔女》NDS版公布后，SEGA最近又把目前正在日本街机厅人气绝顶的超级大作《三国志大战2》奉献给了NDS。虽然由于机能的差距，NDS版的本作无法还原街机的画面水准，然而游戏直观的操作和对战时的紧张感却得到了很好的保留。这款《三国志大战DS》首次公布时就已经有了75%的高完成度，用不了多久，我们应该就可以在掌上随时随地体验到这款来自街机的超级大作的独特魅力了。

三国志大戦
SANGOKUSHI TAISEN DS

三国志大战DS
三国志大战DS
◆SEGA◆TAB◆预定2006年秋◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应任天堂Wi-Fi连接◆推荐玩家年龄：未定
NDS

什么是《三国志大战》

《三国志大战》是由SEGA推出的一款卡片游戏，玩家必须在特殊的机台上，操作绘有三国武将造型的精美卡片来攻占敌方城池，玩家对卡片的操作将直接决定武将们在游戏中的表现。游戏中的武将卡片都是经过名家精心绘制的，再加上独特的玩法以及高策略性，游戏一经推出就在日本街机玩家中引起了绝大的反响。今年5月SEGA乘胜追击，继续在街机上推出了《三国志大战2》，而这次公布的《三国志大战DS》就是以街机版的2代为蓝本而制作的。目前，“《三国志大战》系列”的累计玩家数已经超过了50万名，其相关卡片的出货量也已经超过了1亿枚，可以说是目前日本人气度最高的街机游戏。



◀《三国志大战2》的机台，设计得相当有特色。机台中央的盘面用来配置和实际操作卡片，左侧的红色按键用来调出菜单和切换武将，右侧的蓝色按键用于使用兵法，右侧的红色按键用于使用计略。



◀▲游戏中武将的行动都是通过玩家亲自操作卡片来下达的。

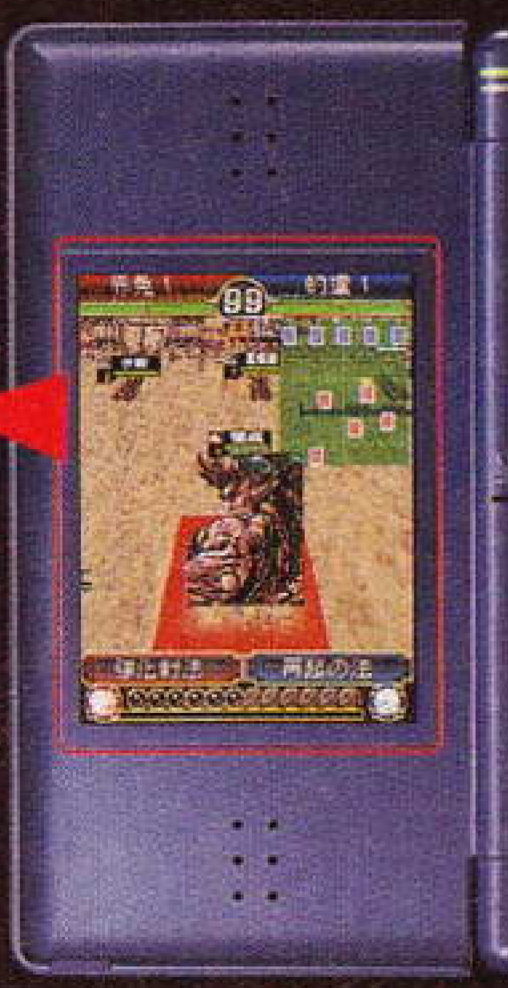
运筹帷幄 尽在掌握

NDS版独有的操作方式

《三国志大战DS》的操作方法非常特殊。在游戏过程中，玩家必须把NDS主机竖起来游玩。玩家在右侧触摸屏上的操作将直接反映在左侧的战场画面中。当然，考虑到玩家左右手操作习惯的问题，游戏中还可以对操作设定进行变更，让左撇子玩家也能完全体会到流畅的操作。

战场画面

战场画面主要采用俯视视角来表现。画面右上方设置着迷你地图，玩家可以非常直观地从中观察到敌我双方在战场上的动向。画面左下的红框中显示的为武将使用的计略名，右下的蓝框中显示的为兵法名，画面正下方的一排小圆球代表用于发动计略的士气槽。





盘面

NDS的触摸屏在本作中的作用相当于街机版《三国志大战2》中的盘面。玩家可以在上面配置武将卡片，并用触控笔操纵卡片来决定武将在战场画面中的行动。画面左下的为目前正在选择中的武将头像和名字。画面右下红色和蓝色按钮用来发动计略和兵法，它们的外形及作用和街机机台右侧的两个按键是完全相同的。

用卡片来攻占敌城

配置卡片，编成部队

前面已经提到过，我方武将在战场上的具体表现都是由玩家操纵卡片来决定的，因此在进入战斗前编排一个强劲的卡组显得尤为重要。在同一个卡组中最多可以编入8张武将卡，在编排完毕后方可进入战斗准备画面。进入战斗准备画面后，玩家可以将刚刚编排好的卡组配置在我方本阵中，选择完兵法后对战正式开始。





◀▲每场战斗前都会让玩家配置一次卡片，必须根据对手的卡组和地形情况来合理配置卡片。

COST

考虑到游戏的平衡性，制作方在每张武将卡上都设置了COST值。能力越高的武将，其所拥有的COST值也越高。每个卡组的最大COST值为8，根据能力的不同，武将卡的COST值也分为1、1.5、2、2.5和3五种。也就是说，要想在一个卡组中同时编入8名高能力武将是不可能的，要一次性编入最多8名武将卡，就只能选择COST值最低的武将卡来编入。

攻占敌城

进入战斗画面后，玩家必须操纵卡片去攻打敌城。而相应的，对手也会向我方的城池进军。当敌我双方短兵相接时就会开战，一旦武将的兵力耗尽便会一时撤退。每名武将拥有武力和知力的设定，武力高的武将给予对手的伤害也就越大，消灭敌将、攻占敌城时也就更加轻松。



▲冲破敌人的阻截，奋勇杀向敌城吧！

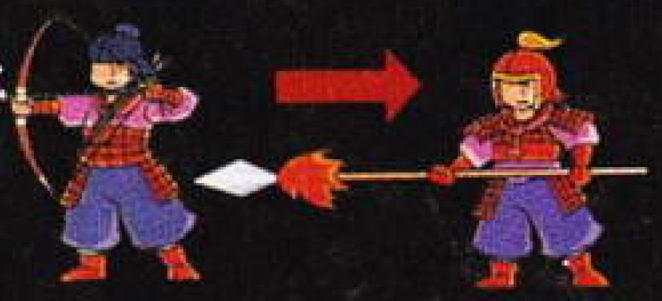
兵种

游戏中一共分为骑兵、枪兵、弓兵、步兵、攻城兵和象兵六个兵种。兵种代表了武将们在战斗中的攻击方式，每名武将都有各自对应的兵种。其中，骑兵、枪兵和弓兵三个兵种之间存在着相克关系，在战斗中必须时刻牢记它们之间的关系，在编排卡组时应该考虑到这些兵种的特性进行合理组合。



▶每位武将都有与之相对应的兵种，兵种会在武将卡的左下角表示出来。





弓兵

可以在远处对敌人发动攻击的兵种，对行动速度慢的敌人效果尤为明显。



枪兵

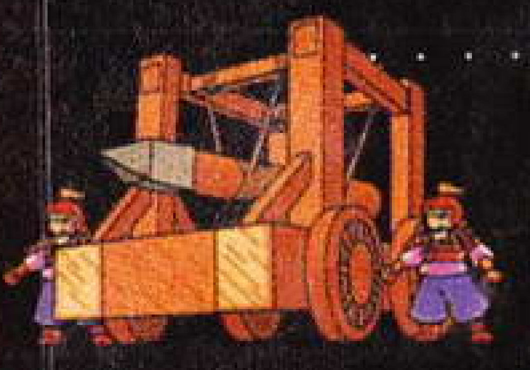
虽然行动速度较慢，但可以对行动迅速的骑兵造成很大伤害。





骑兵

移动速度非常快，“突击”状态下攻击力会上升。



象兵

耐久力很高，可以将接触到的敌人弹飞。虽然和骑兵一样可以进入“突击”状态，但不会造成追加伤害。

步兵

没有什么太擅长的攻击方式，也没有什么太大的弱点，是一个比较平均的兵种。

攻城兵

移动速度非常慢，但可以给敌方城池造成巨大伤害。本身的耐久力非常高，应对战乱时可谓得心应手。

游戏中的三大系统

计略&兵法

计略和兵法是游戏中的重要系统。所谓计略，实际上就相当于其他作品中的必杀技。游戏中每名武将都拥有着自己的计略。计略的种类有很多，有的能够强化自身及我方全体武力，有的可以令敌部队的移动速度下降，非常丰富。使用计略必须消耗画面下方的士气槽，士气槽会随着时间的流逝而慢慢增长。

与计略不同的是，在战斗中发动兵法不需要消耗任何东西，在战场上的发动时机也完全可以由玩家自己来掌握，不过每场战斗中仅能使用一次。发动兵法后可以使我方部队的整体武力得到大幅度上升，非常强力。由于只能发动一次，因此合理的发动时间往往成为战斗的关键。





▲计略“落雷”能够对一定范围内的敌人造成雷电攻击，发动的范围在画面右上角的迷你地图中会直观地表示出来。



◀战败的武将会撤退到我方本阵进行待机，这是一件非常危险的事情，但只要选择了“再起之法”，战败的武将就可以立即复活，不给敌人提供攻占我方城池的机会。

单挑

与敌部队接触的话就会引起战乱，在战乱中敌我双方互相受到一定伤害后就可以进行单挑(一骑讨ち)。单挑开始后，左画面中会出现一条槽，此时光标会从槽的右方向左方快速移动，只要在光标移动到槽中央的绿色色的瞬间快速点击计略键就算输入成功。反复五次后，电脑就会根据玩家的表现决定出单挑的结果。



◀节奏感较强的玩家应该可以很轻松地准确按下计略键，如果单挑胜利的话，战败的一方就会立即撤退。

战器

战器是游戏中武将能够装备的物品。装备了战器以后，武将的能力可以得到提高，此外还可以拥有各种附加效果。在街机版中，玩家可以从战斗结束后出现的商人处购买到战器，另外在“全国对战”模式的争夺战中取得胜利的话也会随机获得。在《三国志大战DS》中，战器的获得方法又有什么变更呢?





▲如果敌方武将装备了战器的话，在战斗准备画面中，敌武将卡左上就会看到提示字样。

游戏中的部分战器



形见の花饰
(吴/小乔)
效果：士气槽上升速度小幅度加快。



大将军兜
(袁/张勋)
对步兵攻击的防御能力提高。



白狼铁骑
(魏/夏侯渊)
处于“突击”状态时对敌人造成的伤害上升。



凡将剑
(蜀/廖化)
兵力提高20%左右。

游戏中的六大势力

《三国志大战》中的武将卡都是由众多名家精心绘制的，这些名家不乏国内玩家都非常熟悉的狮子猿(代表作品：《天下人》)、八神浩树(代表作品：《灌篮少年》)、CLAMP(代表作品：《X战记》)等等。即使是同一名武将，但如果出自不同绘师之手的话，在能力上也有着很大的差别。我们在这里率先为大家介绍一下游戏中分属六大势力的18枚武将卡。



曹操率领的军势，在兵种上拥有很多移动速度很快的骑兵。另外，能够使用令敌方武力下降的妨碍系计略以及令敌计略无效化的“反计”的武将也很多。



夏侯惇

▶曹操旗下的著名武将，能够使用令自身武力上升的计略“强化战法”。

夏侯渊

◀魏军的勇将，夏侯惇的从兄弟。能够使用令移动速度上升的计略“神速战法”。



郭嘉

▶曹操的参谋，能够使用令范围内我方武力上升的计略“后方指挥”。



刘备率领的军势，在兵种上主要以枪兵为中心。武将大都拥有令我方单体武力上升的计略，此外也有一些武将能够使用回复和复活计略。

关羽

▶刘备的义兄弟，蜀国的五虎将，能够使用“强化战法”。





姜维

▲孔明的弟子，能够使用引诱敌部队靠近我方的妨碍系计略“挑发”。



▶能够使用“大车轮战法”，令自身周围出现很多无敌之枪。

张飞



孙坚、孙策及孙权三代相承的吴国领地，在兵种上以弓兵为主。除此之外，还有一些能够使用“火计”计略的武将。

太史慈

◀能够使用令武力大幅强化、令知力和移动力上升的强力计略“天衣无缝”。





陆逊

▲吴国的军师，可以使用对一定范围内的敌人造成火炎伤害的计略“夷陵之炎”。



◀吴国的智将。可以使用令武力随着时间的经过徐徐上升的计略“吴下之阿蒙”。

吕蒙

NDS版的独有模式

《三国志大战》进化到《三国志大战2》时增加了新的模式，而这次移师掌机平台后，制作方也在其中特意安排了街机版中未曾出现过的新模式。在这个被称为“三国英杰传”的新模式中，玩家可以从魏、蜀、吴三个主要势力中选择一个来体验他们在历史上的名场面，在内容方面其实和《三国志大战2》中的“群雄传”模式比较接近。



▲“三国英杰传”模式是一个单人游戏的模式，比较重视故事性。

对应Wi-Fi连接

如果问究竟是什么造就了《三国志大战》的火爆，想必很多人都会回答是它那紧张感与刺激感兼具的对战。NDS的无线通信功能使得玩家之间的对战能够轻易实现，此外，本作还将对应Wi-Fi连接，让全世界玩家的对战成为可能。







集结了北方武将的西凉军，武将基本上都是由骑兵构成的。此外，使用牺牲我方城池槽来大幅度提高武力的计略“诸刃之剑”的武将也很多。

张辽

▶吕布的部下。能够使用提升武力和移动速度、并使枪攻击无效化的计略“人马一体”。





华雄

▲董卓军的猛将，他使用的计略“恶鬼之暴剑”虽然可以令武力大幅度上升，但也会令城池槽降低。

▶董卓的参谋。能够使用令敌部队兵力徐徐下降的计略“暗杀之毒”。



李儒



袁绍率领的势力，武将们使用的计略大多和部队数、士气槽的残量有关。计略的效果结束后，士气会回复到最初的状态。



颜良

◀他的计略“先阵的荣誉”不仅可以令武力上升，在效果结束后还可以提高我方士气。



文丑

▲袁绍军的猛将，他的计略“士气旺盛”可以使我方武力根据士气槽的多少而提升。

◀袁绍的军师，他的计略“无隙的攻势”可以提升我方武力，在效果结束后士气回到原位。

田丰



由他势力武将构成的军势，武将的兵种和使用的计略也非常多样化。此外，像能够操纵象兵的南蛮武将是只有这个势力才有的。



公孙瓒

◀北平太守。可以使用提高我方移动速度的计略“白马阵”。



司马徽

▲能够使用令我方知力上升的计略“师之教诲”，计略时间会增长。



◀南蛮武将，他的计略“猛进大号令”可以提高武力和移动力，但发动后会强制移动。

兀突骨

同捆特典

《三国志大战DS》中将会随卡带附赠一张特殊武将卡，它就是由曾担任过“《浪漫沙加》系列”人设的著名女画师小林智美老师亲手绘制所的武将卡“凌统”，不过这张卡所附带的能力目前还没有公开。这张卡片上凌统的造型保持了小林智美老师一贯的唯美风格，令人赏心悦目。





掌机情报站 GAME POCKET

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

事件 EVENT 德国GC展召开，微软首先公布跨平台开发计划



Microsoft®



欧洲最大的游戏专业展会——“德国游戏展”（Games Convention，简称GC）终于在8月24日准时召开了。这次在德国莱比锡举办的GC展为时4天，有367家来自全球各地的厂商参展，预计参观者访问人次将超过15万以上，创造GC展创办以来的历史最高记录。本次游戏展选在素有博览会之都的德国城市莱比锡召开，展会的总面积也达到了90000平方米，比去年增加了13%，而参展厂商的数量也比往年增加了近31%，包含了来自全球各地的游戏硬件、软件开发商。本次GC展会中还将同时举办多场丰富多彩的活动，其中包括卡丁车比赛、各种形式的表演以及一场别具特色的游戏音乐会。

微软在本次GC展上表现则很积极，并且在会议上正式公布了其PC与Xbox360间的跨平台游戏开发计划。微软宣称，跨平台游戏的闸门已经开启，微软将在2008年正式推出可供两个平台玩家使用的跨平台游戏软件。微软英国第三方游戏开发部经理Steven Blackburn确认了第一款真正意义上的跨平台游戏软件，《暗影狂奔》(Shadowrun)，将实现Xbox360玩家和PC玩家通过Xbox Live共同游戏，这款游戏预计将在2007年早些时候正式推出。Blackburn还在会上确认，第一款由第三方厂商生产的跨平台游戏软件将在2007年秋天推出，届时微软所有网络升级和硬件准备都已经完成，“向所有游戏软件开启的跨平台游戏的巨大闸门将在2008年开启。”

当然在本次的展会中任天堂也在处处为次世代主机Wii宣传造势，不但公开了许多游戏的影像，而且还正式公布了一款Wii的新作《马里奥足球 激情四射》，并且还提供该游戏的试玩。不过先前业内人士关于Wii将会在GC展公布发售日和售价的猜想并没有实现。

另外本次GC展上也有数款掌机游戏新作公开了最新情报，其中包括NDS游戏《塞尔达传说 幻影沙漏》、《恶魔城 废墟肖像》等数款作品，以及PSP游戏《寂静岭 起源》、《VR网球3》、《潜龙谍影 掌上行动》、《使命召唤3》等数款作品参展。









事件 EVENT

新一代CES欲填补E3转型后空白



众所周知，在第一届E3于1995年召开之前，每年举办两次的美国消费电子展(Consumer Electronics Show，简称CES)一直是全球最具规模的电子产品展会。但E3出现之后，大部分游戏产业开发商都选择在5月的E3上展出自己的产品，无奈CES缩减成了每年一月在美国拉斯维加斯举办的小型展览，并且不论规模还是声势，都开始逐渐被E3远远地甩在了后面。

然而随着前不久ESA(美国娱乐软件协会)宣布E3将从下届开始由大规模商业性展会向小规模专业化会议转型的消息后，又给了CES重振雄威的机会。CES的主办方美国消费电子协会(简称CEA)近日宣布，他们正在组织专家和游戏产业开发商召开咨询会，讨论关于在美国西海岸地区召开以电子游戏为主题的大型商业展会的可行性问题，展会召开的时间初步定在2007年春天晚些时候，地点预定洛杉矶会展中心，也就是往年E3的固定会场。

CEA的主席Gary Shapiro说道："自从娱乐软件协会(ESA)宣布将缩小E3展会的规模后，我们收到了很多询问，问我们是否能够填补小型视频娱乐企业对于行业展览的需要。我们相信行业展览是企业和市场接触的不可或缺的渠道，它们为中小规模的开发商提供了和媒体、顾客和投资者更多的接触机会。"

不过CES并非是惟一一个看准E3留下市场的展会，美国两大游戏展会Austin Game Conference(奥斯汀游戏会议)和Gen Con大展今年的规模均有扩大，"以适应行业发展的需要"。





软件 SOFTWARE

NDS版《赛尔达传说》新作剧情公开！



任天堂公司近日在召开Online Camping活动Camp Hyrule中，公开了正在开发的NDS平台新作《塞尔达传说 幻影沙漏》的故事剧情。游戏发生在《塞尔达传说 风之杖》故事结束数月之后，林克、泰特拉(Tetra)和海盗们为了探求新的大陆而出海冒险。不久他们发现了一艘笼罩在迷雾之中的遇难船只，泰特拉只身前去调查却遭遇危险，而想要营救泰特拉的林克也坠入海中。林克漂流到一座神秘的岛屿，在海浪声以及精灵的鸣叫中苏醒过来。于是，林克在妖精的帮助下，向着泰特拉出事的那片海域出发……

这款《塞尔达传说 幻影沙漏》早在今年3月底任天堂社长岩田聪在GDC(游戏开发者会议)发表演讲时就已经公开，游戏充分借鉴了《塞尔达传说 风之杖》中采用的卡通渲染风格，并初步预定在今年年底发售。



硬件 HARDWARE 糖果粉限定版PSP即将登陆欧洲

索尼欧洲分社SCEE近日正式宣布将于今年秋季推出糖果粉限定版PSP和PS2主机，糖果粉PSP目前预定于10月27日在欧洲范围内发售，而该颜色的限定版PS2主机将紧随其后，于11月1日正式在欧洲上市。

根据SCEE官方消息，这款糖果粉限定版PSP采用了豪华版PSP的配置，除主机以外，还附赠耳机、挂绳和收藏包各一件，以及一根容量32MB记忆棒。另外限定版主机还将附送一张UMD碟，其中包含了刚刚和索尼签约的美国偶像派女歌星Pink的演唱会录像、独家专访等视频资料。另外这款限定版掌机已经在GC展上露面。





软件 SOFTWARE 《JUMP终级明星大乱斗》加入Wi-Fi对战功能



汇聚了众多漫画明星的NDS格斗游戏《JUMP超级明星大乱斗》的续作——《JUMP终级明星大乱斗》近日又公开了更多细节。《JUMP超级明星大乱斗》推出于去年8月，由任天堂与集英社合作开发，是一款以日本热血漫画周刊《少年JUMP》上历年连载的超人气漫画为题材的大乱斗游戏。新作预定于今年冬季发售，登场的漫画将由前作的27部增加至40部，登场角色也超过了300名，达到前作的两倍之多。新作在系统上完全继承前作，NDS上屏显示游戏的战斗画面，下屏是通过触摸发动、漫画框构成的援护系统。最让玩家们激动是，新作中还将加入了Wi-Fi对战功能，到时通过无线网络连接任天堂服务器，可以让全世界玩家操作自己喜爱的漫画角色，一同来进行一场梦幻般格斗大对决，弥补前作最 大的遗憾。



事件 EVENT 新款掌机在英国公布

一款名为"Pocket Pad"的新款掌上多媒体播放器近日在英国公布，并通过Alpha Plus网站开始在网上销售。它搭载2.4英寸液晶显示屏，内部固化了英国具有人气的《海豚》、3款"《索尼克》系列"作品以及其他多达十几款的SEGA掌机Game Gear游戏。主机还配备有电视输出接口，可以将游戏画面输出到电视。另外，这款主机除了游戏功能外还是一款MP3媒体播放器，SD卡槽可存储最大1GB的音乐文件。这款掌机的售价为80英镑，将在今年10月份上市。



事件 EVENT

NDS纵版射击游戏《奇袭再临》公开



波兰游戏开发公司Nibris近日公开了一款为NDS主机开发的飞行射击游戏《奇袭再临》(Raid over the River)的游戏画面以及游戏影像。虽然游戏目前还处于开发初期阶段，公开的影像也仅仅只有8秒，但游戏的基本风格一目了然。

游戏采用横跨上下屏幕的纵版风格，画面效果非常出色。据Nibris公司介绍，本作的操作简单，共有10个战斗舞台，可以进行包括战斗状况、天气、场所等10个阶段的难度调解。游戏中将出现古代、第二次世界大战、近未来三种战机风格，在近未来玩家可以选择游戏的原创机种执行任务。玩家可以在战斗方法、种类、特色完全迥异的2组飞机中进行选择，游戏的上手虽然很简单，但是想要通关是有很大挑战性的。关于本作的详细资料很可能在2006德国游戏展(Games Convention)中公开。

软件 SOFTWARE

《超执刀》新作将成为Wii首发游戏！

Atlus美国分部近日宣布，《超执刀 墨丘利神之杖NEO》将在北美地区作为Wii首发游戏发售。去年6月份推出的NDS平台的手术模拟游戏《超执刀 墨丘利神之杖》在玩家中获得极高的评价，而且到现在美国都还处于脱销状态。《超执刀 墨丘利神之杖 NEO》正是NDS原作的加强版，预定于今年年内推出。另外已经在美国脱销的NDS版《超执刀 墨丘利神之杖》还将会在8月进行再次发行。



新版PSP将在明年登场?

据《PlayStation Magazine》杂志透露，索尼将在2007年3月之前推出PSP最后的升级版本，也就是说新型PSP会在2007年3月或者之后发售。新型PSP将比目前的PSP更轻，采用8GB内置闪存，设计全新的UMD插槽，并有可能增加一个类比摇杆。另外索尼表示UMD Video的销售是一个错误的选择，早在5月份就开始出现各大电影厂商退出UMD阵营的消息，而索尼也在新版本固件中不断进行无线网络下载尝试，日后PSP将会采用新的方式提供电影。

Square Enix有意进军硬件市场

Square Enix社长、电子娱乐供应商协会(简称CESA)主席和田洋一近日在接受日本《日经》记者采访时，借NDS的成功谈到改革和创新对次世代主机的重要性，同时还暗示Square Enix可能有进军硬件市场的计划。去年8月份该公司收购生产街机等硬件的厂商Taito，和田洋一表示通过Taito他们进军硬件领域的计划逐渐开始成熟，并在不久后推出相关产品。



“触摸新纪元”系列软件累积销量突破1200万套

任天堂公司于去年春季开始推出的“触摸新纪元”系列软件群目前的累积销量已经突破1200万套。“触摸新纪元”系列以“扩大游戏人口”为目标，推出了各种通过触摸屏操作的新颖游戏，其中不乏《任天狗》、《脑锻炼大人的DS练习》、《成人英语训练DS 英语学习》等优秀游戏作品，它们为提高NDS主机的销量作出了巨大贡献。

《最终幻想III》美版正式公布

Square Enix公司日前正式宣布，NDS游戏《最终幻想III》美版将于2006年11月14日发售，售价为39.99美元。

福州玩友自发举办PSP游戏对抗赛

福州PSP玩家于本月19日在“品糖轩”安泰店4周年店庆之际，举行了一次大型PSP玩家聚会，并开设《山脊赛车》及《怪物猎人》联机及相关比赛活动。

PS2大作《战神》即将登录PSP?

《战神》制作人David Jaffe日前在《PlayStation Magazine》杂志中宣称目前正在为PSP开发一款神秘新作。虽然他并未透过任何关于这款新作的详细信息，但传闻称，这款游戏就是PS2大作《战神》的PSP版。



日本掌机软硬件周间销量榜

累计时间2006年7月31日～2006年8月6日

软件部分 SOFTWARE

第1位 PSP

SD高达G世纪 携带版

SDガンダム Gジェネレーション・ポータブル

■NBGI ■S・RPG ■2006年8月3日发售 ■4800日元

周间销量 14万9237套　累计销量 14万9237套



第2位 NDS

新超级马里奥兄弟

ニュー・スーパーマリオブラザーズ

■Nintendo ■ACT ■2006年5月25日发售 ■4800日元

周间销量 10万3008套　累计销量 256万6970套

第3位 NDS

宠物蛋的小店 请多关照

たまごっちのプチプチおみせっち ごひーきに

■NBGI ■ETC ■2006年7月27日发售 ■4800日元

周间销量 8万2397套　累计销量 26万3946套

第4位 NDS

会说话的DS菜谱

しゃべる! DSお料理ナビ 任天堂

■Nintendo ■ETC ■2006年7月20日发售 ■3800日元

周间销量 5万4562套　累计销量 24万1993套

第5位 PSP

东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 进一步成人脑力锻炼DS

东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 脑を锻える大人のDSトレーニング

■Nintendo ■ETC ■2005年5月19日发售 ■2800日元

周间销量 5万3117套　累计销量 291万7848套

第6位 NDS

马里奥篮球3对3

マリオバスケ 3on3

■Nintendo ■SPG ■2006年7月27日发售 ■4800日元

周间销量 4万8366套　累计销量 15万2232套

第7位 NDS

东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS

东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 脑を锻える大人のDSトレーニング

■Nintendo ■ETC ■2005年5月19日发售 ■2800日元

周间销量 3万2943套　累计销量 261万 949套

第8位 NDS

星际火狐 秘密指令

スターフォックス コマンド

■Nintendo ■STG ■2006年8月3日发售 ■4800日元

周间销量 2万7425套　累计销量 2万7425套

第9位 GBA

旋律天国

リズム天国

■Nintendo ■MUG ■2006年8月3日发售 ■3800日元

周间销量 2万5517套　累计销量 2万5517套

第10位 NDS

成人英语锻炼DS 学英语

英语が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け

■Nintendo ■ETC ■2006年1月26日发售 ■3800日元

周间销量 2万5503套　累计销量 121万4844套

硬件部分 HARDWARE

硬件名	周间销量	2006年累计销量	总销量
NDSL	15万5899台	356万923台	356万923台
PSP	4万4262台	121万6947台	378万2692台
GBASP	2680台	23万624台	586万7552台
GBM	2039台	12万2758台	51万7803台
NDS	793台	131万5174台	641万7455台

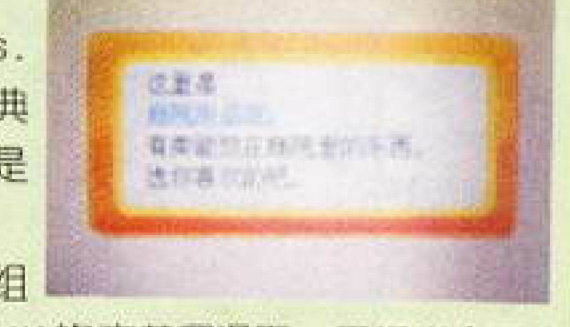
《SD高达G世纪 携带版》的首周销量接近15万，消化率高达90%左右，超越了去年年底由《怪物猎人 携带版》创下的首周11万8317套的PSP首周销量记录。此外，它也是自2004年12月12日PSP在日本发售以来首度坐上销量榜头把交椅的PSP游戏。说到消化率，更厉害的还要数NDS的《马里奥篮球3对3》，游戏自7月底发售以来，直到现在仍然没有解决供货问题。

汉化讯息台

文 小志　编 马修

大家看到本文时，假期已经接近尾声。相信大家都能够在接下来的学习生活中学玩两不误，让游戏成为一种闲暇时最愉快的消遣。接下来进入本辑的"汉化讯息台"，看看新的学期开始前又将有些什么样的期待。

《茶犬的部屋》汉化补丁(字典版)



8月14日，PGCG汉化组九遮一村在tgbus论坛(http://bbs.tgbus.com/)"PGCG汉化小组"讨论区发布了NDS游戏《茶犬的部屋》汉化补丁(字典版)。汉化版目前的完成进度是解说文字100%，图片暂未动工。制作人员是翻译SUNJK、破解九村。

汉化者提到因为自己的机器不在手头，故没做详细测试。此游戏在小组成员SUNJK的辛苦翻译下，历经半个月完成。如果发现BUG，请至小组论坛反映。



另外作者称此游戏为简单破解，初学者只要参考《简单破解教学文字篇》这一文章都可以完成破解。有兴趣的玩家可以前往http://bbs.tgbus.com/viewthread.php?tid=2124281&extra=page%3D1阅读。

《高达策略》汉化版



CNGBA论坛(http://www.cngba.com)会员kudokaworu近日发布了PSP游戏《高达策略》的汉化版。据汉化者介绍，他本人最近是在汉化一款文本量较大的PSP游戏，但一直汉化有点厌了，就换了这款文本量较少的消遣一下，献给喜欢高达的朋友。

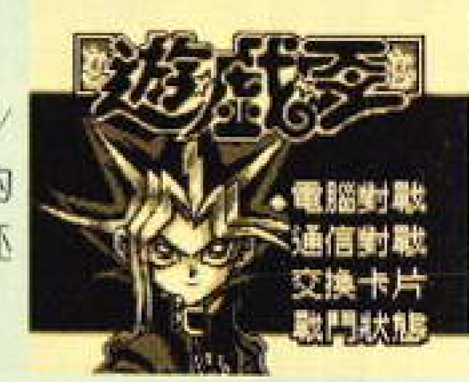
因为游戏里采用图片格式的画面较多，特别是游戏里的按钮无法直接用文字来汉化的，所以请玩家谅解。



虽然这是第一版，但也是最终版了，作者不想在这种游戏的汉化上下太多工夫，照理说目前是没有重大BUG的，就算有也是游戏本身的。但作者也强调，如果真的有由于汉化导致的重大BUG，他也会考虑修复。

既然汉化者介绍说是消遣时汉化的，那么他的正式汉化的作品的文本量绝对是超大的，这一点他也有提到，希望大家支持他，早日完成汉化。

《游戏王》中文版





完稿日前，天空联盟成员金明在琵琶行论坛(http://www.ppxbbs.com)发布了GB游戏《游戏王》中文版的DUMP ROM。据介绍，这游戏已导出很久，之前金明还故意以其截图做讨论区的签名图，不过未曾引来注意。这次的发布也算是让大家又多了一款中文GB游戏可玩，经笔者测试，ROM经过转制可以使用在GBA烧录卡上，效果不错。另外金明希望大家可以向他们DUMP组织多多提供市面上的各种未DUMP的中文游戏的消息。





这次"黄金眼"中点评的游戏只有两款。由台湾厂商制作的全中文游戏《星战佣兵》比日文版早发售了一个多月，真正让国内玩家第一时间体验到了国际级作品的魅力；《最终幻想III》是《FF》早期作品中惟一没有被移植或复刻的作品，NDS版在画面上进行了大幅度的进化，当之无愧是目前NDS上的RPG最大最强作。

POCKETGAMES

星战佣兵

星战佣兵

UMD■NGBI■A·RPG■2006年8月10日■1～2人■无对应周边■416KB



PSP

画面
音效
系统
游戏中文化 ★★★★★★★★★★



软饼干 艳丽的游戏画面，华丽的攻击招式，这款拥有近未来风格的动作游戏可以算是近期优良之作。爽快度满点的砍杀与华丽流畅的动作，让玩家体验到一丝《真·三国无双》的韵味。由于本作是中文版，玩家们能轻松了解剧情。类似于《暗黑破坏神》的道具收集系统也是本作的一大特色。不过长时间反复机械性地砍杀怪物可能会让玩家产生腻烦感。

推荐



胧月 尽管并非NBGI原厂制作，可素质却比想象的要好上许多。本作随大势地采用了"无双类"的游戏方式，画面和手感还算不错。多种近身武器和远程武器的切换使用很是爽快，部分武器的名称也很有意思，不过变化过少还是让人容易感到厌倦的。大量的过长动画和剧情交待让火爆的战斗显得不是很苍白，同时架空的世界也更为饱满，是一款中上之作。



马修 由台湾厂商制作的科幻题材A·RPG，背景设定在人类发展外太空的未来，全程的中文大大方便了国内玩家对剧情的了解。战斗和《无双》类似，音乐也很好地烘托了游戏的紧张气氛。但一周目的敌人少，因而缺乏爽快感。主角造型尚可，游戏中的怪物设定很有未来风格。值得一提的是游戏中超过100分钟的过场动画，做得非常华丽。

最终幻想III

ファイナルファンタジーIII

卡片(1G)■Square Enix■RPG■2006年8月24日■1人■对应任天堂Wi-Fi连接■自带记忆功能



NDS

画面
音效
系统
画面进化度 ★★★★★★★★★☆



雷伊 作为一款重制作品，NDS版的本作进化得最彻底的主要还是体现在画面上，全3D的画面效果在NDS游戏中堪称顶级。相比画面的进化，游戏在其他方面的变化并不多。给四名主角加上性格的设定有些不痛不痒，而整体剧情、迷宫的构造等方面和原作差别也不大。游戏虽然对一些职业的性能进行了调整，但整体来看各个职业的平衡性还是有待进一步提高。

推荐



铭风 时隔多年的重新制作，游戏绚丽的片头和全3D化的画面足见厂商的诚意。相比FC版，游戏在主要流程方面变动不大，除了初期的剧情外只在系统上做了一些调整，同时也将游戏的难度降低了，让攻关变得十分简单。由于NDS的机能限制让本作有了不少遗憾，画面的马赛克现象很严重，而切换场景和战斗的读取时间也给人很不流畅的感觉。



LIKY 游戏在对整体重制方面也显得还算厚道，片头CG宏大气势，全新的人物设定也可爱得让人一见倾心，重新华丽制作的地图及场景，还有那熟悉的音乐带给人的感动。系统上的一些人性化改进使人物的操作更加容易上手。虽然，游戏的实际画面还是有些不尽如人意的地方，触控笔的操作加入实在如同鸡肋，不同地域敌人的等级差异过大，但是本作还是不失为复刻游戏中的一款佳作。

新超级马里奥兄弟

◆Nintendo◆ACT◆2005年5月15日◆美版

◆1～2人◆自带记忆功能◆256Mb◆29.99美元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 29

文 米格



与初代时隔20多年推出的这款《新超级马里奥兄弟》（下文简称《新马》）又让人重拾FC时代对游戏的那股热情，依旧是那么流畅的手感，依旧是可爱的造型，依旧是那么经典的关卡，依旧是那么丰富的要素。马里奥大叔真的又回来了，发售3个月依旧高居日本游戏销量榜榜首就足以见证大叔火爆的人气，依旧如往年一样春风得意。

大叔的复苏

你知道电子游戏史上卖得最多的游戏是哪一款吗？你知道一款游戏4000万套的销量是一个怎样的概念吗？这些都是初代FC《超级马里奥兄弟》（下文简称《超马》）在游戏史上令后人永远无法超越的一笔，经历过上个世纪90年代的人几乎没有不知道这款游戏，任天堂在NDS上推出这款游戏的续作也是理所应当。但能做到让玩家一碰就能再次点燃对游戏的热情，也只有老任一家了。马里奥大叔，又一次掀起了《超马》的热潮。

不变的乐趣

当熟悉的游戏背景音乐再一次响起时，勾起的都是回忆，可真正玩了这款游戏后才发现，不变永远是《超马》带来的乐趣！游戏在手感、动作等方面几乎完全回归到FC初代，更准确地说应该是继承并发展了FC初代，并且将动作制作得更加流畅。作为一款2D横版动作游戏，《新马》中大叔的动作可谓丰富至极，而且游戏中加入了很多3D版马里奥特有的三连跳、强力坐蹲、蹬墙跳等各种动作，人物动作变得更加灵活夸张，将一款动作游戏的乐趣发挥到了极致。



全新的画面

虽说看上去还是2D横板游戏，可这次借助NDS机能，游戏恰到好处地将人物、主要场景做了3D化处理，而且在色彩的运用上更是鲜艳亮丽：蓝蓝的天，绿绿的草，还有棕色的酷栗宝，花花绿绿的大蘑菇，看起来就让人觉得心情舒畅。不过要是碰到小库巴这种子承父业的小狠角儿，看到那满背的利刺还真有三分紧张的感觉。而且游戏在动态效果这些细节上也是非常重视，像8－8的火山喷发、BOSS关卡的地震效果等等，把握得都非常到位。

丰富的要素

“《马里奥》系列”很早就开始尝试在动作游戏中加入丰富的收集要素和隐藏关卡这类要素，而这次《新马》自然也不会落下这些系列经典设定。游戏中依旧要为了收集“星币”而四处奔波，为了寻找通往“异世界”的大门而绞尽脑汁。虽然游戏的剧情没有变，依然是那出万古长青、英雄救美的老戏，但在各种隐藏要素的包装下，玩起来依旧充满了新鲜的感觉。另外新加入的微型蘑菇、巨型蘑菇等物品，更加丰富了游戏的可玩性。《新马》的世界，更像是一个童话王国，让你在8个风格迥异的世界里自由冒险。

新颖的联机

针对NDS支持无线网络的硬件特性，《新马》中还提供了两种完全不同的联机模式。首先是一款由《超级马里奥64DS》继承而来的小游戏模式，虽然这个模式下也可以单人进行游戏，但米格在这里强烈推荐大家找几个朋友一同进行联机，你将会觉得游戏的乐趣与一个人玩《超级马里奥64DS》小游戏时截然不同！大家为了争夺胜利，都将所有的注意力集中在触控笔上，而且这些小游戏都融会在那种“《马里奥》系列”特有的世界观中，更加让人欲罢不能。另外游戏中还有一个全新的“抢星模式”。与《超级马里奥64DS》的联机模式不同，这个抢星模式也是在2D横板卷轴中进行的，由于跑动的空间有限，顿时提高了游戏时紧张刺激的感觉。

持久的人气

由于《新马》具有以上众多优点，自然在玩家的心目中也具有很高的地位。发售后数周连续位居日本游戏软件销量榜榜首就是最好的证明，而且在欧美市场也有着不俗的表现。作为一款品牌价值超过100亿美元的系列游戏新作，《新马》没有辱没它的黄金招牌，反而把更多新的玩家带入到这个世界中。如今的马里奥家族，已经成为游戏业的一棵参天大树，让我们一同期待它能结出更多丰硕的果实吧！



文 胧月

去年9月发售的一款PSP游戏《高达 战争策略》在推出前尽管受到广大高达迷们的热切期待，但游戏的实际素质也仅仅算是不过不失。时隔一年，该游戏的续作也即将再次登陆PSP。号称全面升级的本作将给我们演绎怎样的一场圣战呢？请拭目以待。

高达 沙场混战
ガンダムバトルロワイヤル
◆NBGI◆ACT◆预定2006年10月5日◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
PSP

战斗全面升级!

无论是单人游戏还是通信对战，都可以玩到丰富的任务。本作尤其在多人同乐方面下了很大功夫——战斗部分，除了1对1的单挑和多人组队战外，联机的玩家还可以玩到各自为营的大混战；此外，输送、守护等非以击破敌机为目的的任务也会大量登场。



▲随着战况的变化，机师之间会发生对话，这些对话都是全程语音的，借此可以更好体验战斗的紧张感。









▲将集装箱搬到指定地点，由于机体在搬运的时候处于完全无防备的状态，所以必须借助同伴的支援。

新机体、新角色！登场机体类型超过70种！

《机动战士Z高达》参战！

动画原著主要讲述了围绕着奥古和提坦斯展开的著名的“杰普斯战役”。相比初代《高达》的一年战争，此役期间诞生了诸多新生代的超级NT。不过对于玩家更为直观，同时也是玩家更关心的应该是机体了。本作会追加包括Z高达在内的大量机体，游戏的内容也因此大大丰富。

Z高达

主角卡缪的机体，具备在MS和MA之间自由变化的机能。

卡缪

Z高达的机师，也是UC中最强NT的候选之一。

守护任务

关卡中出现友军的钢坦克，由于行动迟缓，玩家必须保证它的安全。不要恋战，远离战场吧。



四人协力击毁战舰和巨大MA



▲APSARAS II 拥有超高的HP和防御力，单人要将其击坠是非常难的。

再现经典的“战役模式”！



单人专用模式，玩家可以挑战一年战争和杰普斯战役期间的各个大小战争。每个关卡由若干小任务构成，而各个关卡间层层递进，打穿关键关卡后才可以继续后面更高难度的关卡。



▲“奥德赛作战”后可以选择“所罗门攻略战”和“贾布罗防卫战”两个分支。



▲AUDHUMLA 舰艇，抓紧时间做到最大火力输出吧。

奥古

反对提坦斯的强硬政策而组成的反地球联邦组织。



百式

从Z高达开发计划中诞生的机体，尽管不可变形，但性能非常不错。

里克·迪亚斯——柯瓦特罗专用机

以全新的装甲材料武装成的机体，非专用机的外观为黑色。



高达MK-II

高达的后继机体，由于不再隶属联邦，所以在颜色上也做了相应变化。



柯瓦特罗

“赤色彗星”夏亚的化名，金色百式的机师。

生存游戏



该模式下，关卡中的所有机体都是敌人，善战的你是会选择一一击破，还是坐山观虎斗呢？

宇宙关卡登场！

和地面战不同，宇宙中由于引力关系，机体的滞空时间会有所加长。



◀▲全新的宇宙关卡。

提坦斯

以清除吉翁军的残党为目的的组织。



精神力高达

体型数倍于普通高达的巨大MS，拥有无与伦比的强大火力。

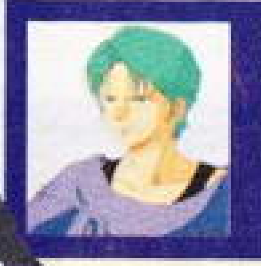


高扎古

在吉翁军主力MS扎古的基础上开发出的进化型机体，采用了大量新型技术。

密沙那

西洛克设计的可变形机体，也正是从这台机体后，可变形MS才逐渐变成主流。



凤

战斗用强化人，情绪极度不稳定的女性，和卡缪有着很深的关联。



西洛克

《Z高达》的最大敌人，也是NT中的佼佼者。

地球联邦军

该势力增加的机体为《机动战士高达 相逢在宇宙》中出现的若干机体。



高达4号机

第四架被开发出来的高达，装备的高出力光束枪用以击坠外形巨大的敌机。



高达5号机

与4号机不同，该机体的兵装回旋机关炮适合集团作战。



阿西马

可以变成圆盘形态的机体，除了远距离的光线枪外，也擅长使用拳头进行近身格斗。

卢斯・卡赛尔



高达4号机的驾驶员，性格冷静。

福特・罗姆菲罗



热血的机师，机体为高达5号机。

不逊于格斗游戏的丰富动作指令

除了最为基本的射击和格斗外，本作中的大多数机体都可实现极为丰富的动作。熟悉并掌握机体的动作特性，会非常有利于战斗。下面介绍的就是本作中新加的一些机体动作，配合之前的基本技巧，成为战场的王者吧！

弹反



将对手的近身攻击弹开并让其产生一段时间的硬直，此时就是我方反击的最好时机。

变形



由于加入了《Z高达》的可变形机体，该动作的实现也是顺理成章的。

替身



放出一个和自己相似的替身，用以迷惑对方。

封锁



这种攻击尽管不会产生伤害，但会让敌人在一段时间内不能攻击。

吉翁军

本作中登场的大多吉翁军机体都出自《MSV》。



自护号在绝大多数高达游戏中都只以上半身的形态出现，本作中会追加其装备了腿部的完成形态。

擅长近身战的机体，盾牌发射的导弹让其也具有一定的远程作战能力。

以陆战性能为优先所设计的水陆两用机体。



GTA新作十月登场，

继去年10月份推出的《横行霸道 自由城故事》之后，Rockstar Games再次宣布"《横行霸道》系列"的最新作《横行霸道 罪都故事》将登陆PSP，计划推出时间定在10月17日。在系列前作推出整整一年后又能玩到新作，实乃《GTA》迷们的福气。本作不是PS2版《横行霸道 罪恶都市》的简单移植版，而完完全全是一款全新的作品。文 软饼干

横行霸道 罪都故事

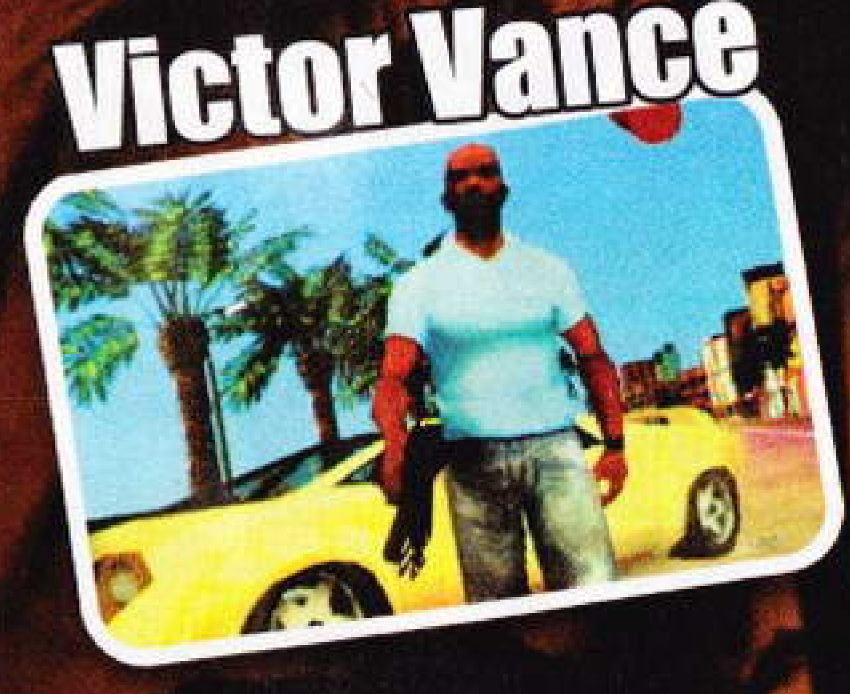
Grand Theft Auto：Vice City Stories

◆Rockstar Games◆A・AVG◆2006年10月17日◆美版
◆1人◆记忆要求未定◆49.99美元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定 **PSP**

本作采用了全新的故事情节、任务和游戏方式，同时也保留了很多经典的要素。本作将让玩家体验到前所未有的游戏享受！先把你的思绪拉回PS2版的《横行霸道 罪恶都市》，前作故事设定在1986年的迈阿密，游戏主人公——年轻的汤米・维森特正准备前去进行非法交易，当他的汽车进入一个废弃的仓库时遭遇了埋伏，大笔现金被抢，随之引来了大麻烦。在汤米追寻丢失的钱款的途中，遇到了黑人毒品贩子兰斯，这位滑头黑人老兄拥有开飞机的特技，在游戏中汤米经常会依靠他的飞行技术来完成任务，而兰斯也渐渐开始与汤米合作，共同构建起犯罪网络。但是在游戏最后关头，兰斯最终还是背叛了汤米，从而招来了杀身之祸。本次的《横行霸道 罪都故事》故事设定在1984年，也就是《横行霸道 罪恶都市》的两年前，所以本作中兰斯将再度出现，而他的亲兄弟——维克托・万斯更是以本作主人公的身分登场亮相。

你是军人！《罪都故事》的主角是一名美国海军！

Victor Vance



本作的主角是维克托・万斯，同时也是兰斯的兄弟。在整个故事的开端，这名28岁的美国退伍海军便开始了混混生涯。他在犯罪家族的领导下，在旧的罪恶之城内过着轻松惬意的罪恶生活。

兰斯回归《罪都故事》！

Lance Vance

在《罪恶都市》中经常与主人公汤米打交道的黑人毒贩，最后因为背叛汤米而被干掉。他视自己的兄弟维克托是小孩子。其实他也是一个非常容易冲动的人，特别是喝了酒以后，情绪极其不稳定。

将带领玩家重游"罪恶之城"！

其他一些老朋友都将在《罪都故事》中登场！



AVERY

德克萨斯老牛仔，《罪恶都市》里面的遥控直升飞机的任务就是他委托的。

MERCEDES CORTEZ



Cortez上校的女儿，是一位性感美丽且举止轻佻的女子。

LOVE FIST



《罪恶都市》中的一个乐队组织，只要给一点好处就能帮你卖命。

RICARDO DIAZ

《罪恶都市》中脾气暴躁的黑道头目，势力很大且非常霸道，喜欢砸东西，不过给人印象最深的还是他的那栋豪宅。不过在游戏最后，不光人被汤米给灭了，连毫宅也被夺走了。

游戏的改良之处

1. 人物动作比系列前作更加细腻逼真。
2. 与PSP版《自由城故事》一样拥有多人游戏模式。
3. 本作的游戏场景比《罪恶都市》庞大许多。
4. 1986年的一些标志性的建筑在《罪都故事》中还不存在或尚在建设中。
5. 拥有一些新的或经过改动的建筑。
6. 玩家能借助喷气滑板滑行于水面上。
7. 全新的车辆和武器。
8. 玩家能驾驶直升机。
9. 《罪恶都市》中经典的广播电台又回来了。
10. 增加了天气效果，比如骇人的飓风。
11. 玩家想不开的时候建议不要选择跳河，因为主角会游泳。
12. 自行车比以前更好用了。
13. 各区域之间的载入时间比《自由城故事》少。
14. 玩家能以第一人称视点观察这个世界。
15. 游戏中拥有双筒望远镜，并且能随时使用。





16. 《自由城故事》相对《罪都故事》来说，只是用来让新手上手的作品。
18. Trip skips功能再次出现。（死了或被捕后，一辆出租车将会把你带回接受任务的地点）
19. 新的动画技术给所有角色甚至包括行人带来全新的气象。
20. 更丰富的色彩给日落带来全新的写实主义的美感。
21. 路上行人、车辆以及建筑的数量大大增加。
22. 同一模型在相同地方一起出现的情况减少了。
23. 比系列前作拥有更多的心理描写。

文 软饼干

经典战争巨作亮相PSP，

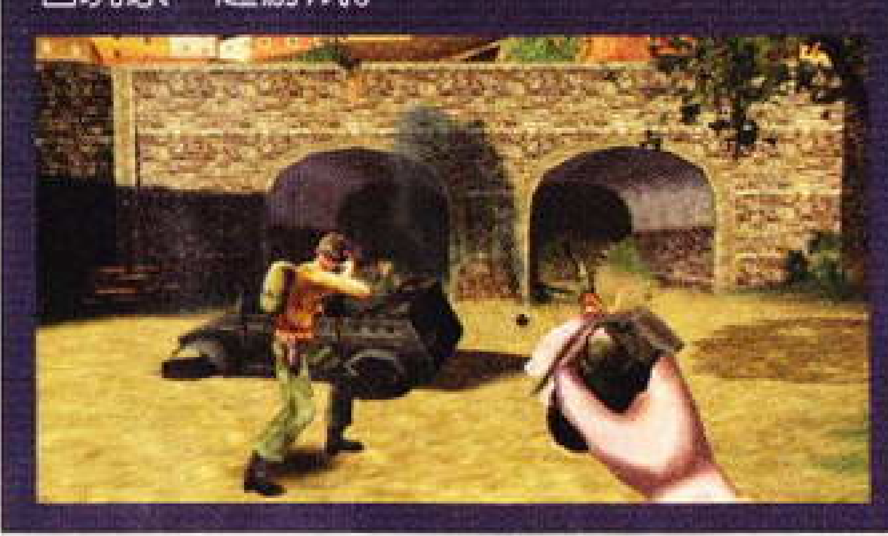
MEDAL OF HONOR HEROES

荣誉勋章 英雄
Medal of Honor Heroes
◆EA Games◆FPS◆2006年10月23日◆美版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
PSP

"《荣誉勋章》系列"最新作将登陆PSP平台，这是该系列自1999年推出以后首次登陆PSP平台。本作将真实再现第二次世界大战中的著名战役和历史事件，从最大程度上重现了二战中最为悲壮惨烈的战争场面。

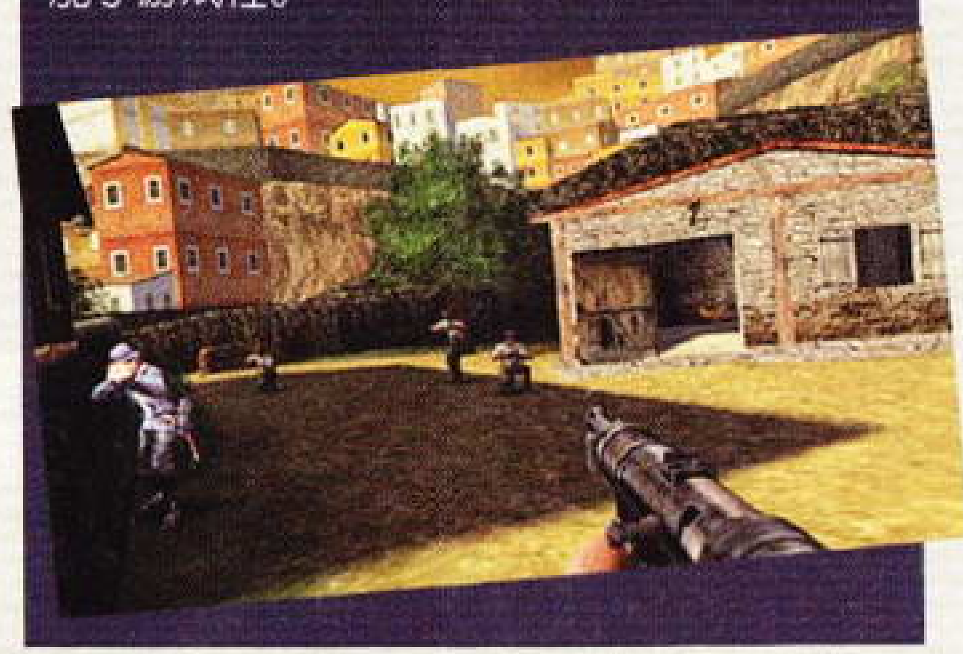
为PSP量身定制的游戏模式

本作的所有剧情和新要素都是专门为PSP设计的，PSP玩家可以体验到与家用机一样的单机游戏部分以及同样精彩的多人联机部分。其中多人联机部分又包括6种不同的模式和15个风格迥异的地图。通过PSP的无线通信机能，最多可以和32名玩家同时对战，使用局域网连接可以和最多8名玩家一起游戏。



二战英雄重返战场

本作对游戏的动作进行了大幅改善，力图带给玩家焕然一新的感觉。另外，玩家还可以在战役中使用系列前作中出现的许多人气角色。其中包括曾在初代《荣誉勋章》和《荣誉勋章 前线》中登场的Jimmy Patterson中尉，还有在《荣誉勋章联合袭击 突出重围》中出现的John Baker和亮相于《荣誉勋章 血战欧洲》中的William Holt中尉等总计20名隐藏人物。更令人激动的是，所有这些角色都将拥有全新的原创剧情和任务关卡，大大增加了游戏性。



制作人Peter Choi访谈

问：先问第一个问题吧，你们怎么想到把《荣誉勋章》搬到PSP平台上的？

Peter Choi：我们很高兴能有机会将"《荣誉勋章》系列"（以下简称《MOH》）搬到PSP平台上，创造一个仅为该平台设计的游戏。我们根据"《MOH》系列"的特点，专为PSP设计了很多新内容和游戏系统。这款游戏将会有很直观的操作和动态AI，这些都保留了系列一贯的风格，这其中也包括对二战的忠实呈现。

PSP的无线网络功能非常适合《MOH》的FPS无线多人游戏系统。在目前的初期开发阶段，我们的目标是支持32人线进行游戏，并且还会有很多游戏模式，用户还可以自己设置PC服务器。我们针对掌机平台设计了新的角色和剧情，并且让系列过去作品的熟悉角色加入到本作中。

问：每个任务是怎样讲述剧情的？静态图片、即时演算还是CG动画？

Peter Choi：故事以三名英雄为主角，通过三大战役中的任务简报以及即时演算来叙述剧情，其中包括实际的二战记录片。

问：所有战役一开始都可以选择吗？还是需要逐步开启？

Peter Choi：玩家在完成一个任务后会接到新任务。在每个战役中，玩家可以重玩任何一个已经完成的任务。获得最高勋章，能获得隐藏奖励。每个任

军事游戏玩家不容错过!



务的长度根据难度而定，估计玩家完成一场战役需要花上几个小时。

问：将《MOH》的游戏特性重现在PSP上花费了多长时间?

Peter Choi：我们在画面质量上花了很多时间，同时希望扩大关卡的大小以及同屏出现的敌人数量。为了有PSP的独特感觉，我们创造了全新的动态AI系统、全新的关卡设计以及完全可以定制的操作系统，并且在多人游戏方面也花了很多时间。

问：你们如何克服PSP的控制局限性?

Peter Choi：PSP的操作一直都是一个大挑战，我们是根据集中测试得到的信息反馈来设计操作系统。结果是相当直观而容易适应的，玩家在家用机版中熟悉的各种高级操作都可以实现，例如斜身、扔手雷、肉搏等。默认的操作系统是与家用机类似的“突击队员”键位配置，我们还有三种可选的键位配置迎合玩家不同的需要，包括精英、探路者和狙击手。我们还加入了一种可以调节瞄准速度的设定。

问：你们在游戏中加入了哪些武器?

Peter Choi：本作忠实再现二战的各种经典武器。轻机枪类包括了大名鼎鼎的汤普森和MP40；远程狙击步枪中包括有M1加兰德和Gewehr G43；除此之外还有火箭发射筒，比如美国的M1A1 Bazooka和德国的Panzershreck。玩家都会从中找到自己喜欢的武器，在联机模式中可以选择所有的武器。

问：武器是否在各战役中有所不同?

Peter Choi：武器在各种战役和任务中都会不同。不过在联机模式中，玩家可以自己定制任务和选择武器。

问：任务是否根据PSP的特性设计得较为短小精干?

Peter Choi：在着手设计的时候就考虑到PSP便携性的特点。任务有很多目标可以完成，玩多少时间都没有问题。每个任务都可以重玩以获得更高的等级和勋章。我们还加入了全新的单人冲突模式，玩家可以选择超快的任务。

问：你们如何处理本作的多人模式? ad hoc和infrastructure模式都有吗?

Peter Choi：多人模式是《英雄》最令人兴奋的部分。其中的infrastructure模式，玩家可以选择一个服务器，随时加入。总共有15个地图和6种多人游戏模式，多数都是组队制的。我们还有新的创意，玩家可以将用户的服务器端下载到自己的PC上，由自己来建立服务器。不管是用户自己建的，还是EA的全国服务器都是玩家可以定制的，我们还提供了排名榜和数据追踪。玩家也可以用局域网模式进行8人游戏。

问：能够具体讲讲本作的几种多人模式吗?

Peter Choi：6种多人模式中有5种都是组队制的。Battlelines模式是团队争夺控制地图上的战略要点，控制地图面积越大，得分也越多；Hold the Line需模式需要一个团队守住某个要点，其他团队试图将其攻下；Demolition模式中，盟军团队试图轰炸敌人目标，轴心国是防守方；Domination模式的目标是同时控制地图上的所有战略要点；Infiltration模式中，团队目标是渗透到其它团队基地，偷走他们的旗帜将其带回基地，同时还要保护自己的旗帜不被偷走。除以上这些模式外当然还有经典的死亡竞赛模式。

问：本作是否支持语音聊天?

Peter Choi：本作虽然没有语音聊天系统，但我们拥有一个键盘系统的内置聊天系统，还有一些预设的快捷命令让玩家与其他伙伴迅速沟通。

问：多人地图是原创的还是直接采用单人模式内的?

Peter Choi：地图都是全新设计的，多人地图采用了战役模式中的地图。

问：各种新角色如何取得?

Peter Choi：玩家通过战役模式的表现获得勋章，这样就会有更高的排名。当玩家达到一个新的排名，就可以得到超过20名经典角色。在多人联机模式中。玩家还可以获得特殊勋章，这样会得到特殊角色。

问：定制任务是如何实现的?

Peter Choi：在冲突模式中，玩家可以自己定制任务，可以自由设定敌人和盟军数量、武器、时间限制等。



文 铭风



《约束之地 利维艾拉》虽然原本只是WSC上的一款原创作品，但游戏的素质和创意还是十分不错的。在移植GBA后，游戏又被再度强化并登陆PSP。本次前线将为没有接触过这个作品的PSP玩家简单介绍下游戏的系统，同时也将介绍游戏的进化之处。

以空中庭园"利维艾拉"为舞台的幻想RPG

本作的故事十分有幻想色彩。在魔神战争之后，神界为了阻止魔神的苏醒，派遣了两位告死天使前去"利维艾拉"发动神罚。在进入"利维艾拉"时主角艾克塞尔被守护"利维艾拉"这块大陆的女神带走，并丧失了记忆。在与"利维艾拉"人民的接触中他得知了"神罚"代价是让"利维艾拉"这个大陆包括所有的人民都永久消失。取回记忆后的艾克塞尔对"神罚"产生了怀疑，并决定用自己的力量去阻止。



充满创意的冒险系统

本作能获得众多玩家的好评，最重要一点就是游戏新颖的系统。当玩家在迷宫内的一个个场景间冒险时，可在移动和探索两个模式中进行切换。探索模式内场景中的可调查物品和移动模式内场景间的移动方向都由一个个简单的标志来表示。使用方向键来选择这些标志就能很轻易地决定你想要进行的行动，这个独特的系统被称为"简单目标系 统"(Easy Trigger System)。



▲移动模式，可很清楚地看到有哪些地方可以去，从而决定前进方向。



▲切换成探索模式后，可供调查的地点也会很清楚地显示出来。

独特的战斗系统

本作的战斗系统也十分独特，当抵达特定的场景时就会遇到敌人，此时会进入战斗画面，要将敌人干掉才能在此场景进行调查或继续前进。战斗初始可选择4件道具供战斗中使用，这些道具作用各异，有攻击的也有起辅助效果的，然后可设定出场人物和阵型。战斗时要合理利用所选择的道具来攻击敌人。在满足条件后，我方还能够使用超华丽的必杀技来攻击敌人。最后根据你的战斗情况，还会给出评价。



▲出场角色和阵形对战斗的影响很大，要根据情况选择最合适的。



▲满足条件后角色还会使用绚丽的必杀技攻击敌人。

PSP版变更点介绍

相比WSC和GBA这两个主机，PSP无论在机能上还是在音画表现力上都提升了不止一个档次，所以这次的移植厂商也十分厚道地改进了游戏的某些方面，将《约束之地 利维艾拉》这款游戏更好地呈现给大家。

进化 1 画面结构的改变

玩过前几作的玩家一定记得，游戏的每个场景都是十分漂亮的。相比GBA画面，PSP版的场景虽然没有改变，但背景图片将由更大的屏幕显示出来。同时画面结构也调整为了适合PSP的16：9比例画面，带给你全新的感觉。



◀除了场景外，人物头像也会显示得更加清楚。

进化 2 新的剧情图片

在冒险时满足一定条件的话就可引发特殊事件，而有些特殊事件是有CG画面可以欣赏的。如何收集齐所有的CG图片可说是游戏的难点之一。而在PSP版的本作中，CG图片的数量将大大增加，比GBA版多出了50张左右。大大增强了玩家引发事件的动力。



▲游戏中总共有90张左右的CG图片等着大家去收集。

进化 3 全程语音



▲在发生剧情时能欣赏声优们的表演了。

主要角色声优一览	
エクセル	钉宫理惠
レダ	森田成一
ロゼ	小松里歌
ルゥリ	今野宏美
フィア	柳濑夏实
セレネ	野中蓝
シエラ	后藤邑子

在GBA版的《约束之地 利维艾拉》里，虽然每个主要角色都有自己的声优，但只会在发必杀时和一些特定场合出现语音，不能在欣赏精彩剧情的同时听到语音不得不说是一个遗憾，不过这个遗憾能够在PSP版中得到弥补，因为PSP版可是全程语音的。

ACE COMBAT X Skies of Deception

エースコンバットX スカイズ・オブ・デセプション

皇牌空战X 诡影苍穹

文 LIKY

驾驶着最先进的战斗机，为了祖国的荣誉而冲入云霄，去完成一个个艰险的任务，《皇牌空战X》将会让大家体验到鹰击长空、云海翻腾的紧张和刺激，而作为"《皇牌空战》系列"的最新作，它还会带给我们哪些新的惊喜，请随着这次的新情报来一同了解吧。

皇牌空战X 诡影苍穹
ACE COMBAT X Skies of Deception
◆NBGI◆STG◆预定2006年10月26日◆日版
◆1－4人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
PSP

相关报道 Vol.38 P6 / Vol.40 P29

在掌上体验激烈的长空大战

"《皇牌空战》系列"最吸引人的一个卖点就是游戏中会有大量现实世界中的战斗机登场，这令军事迷兼游戏迷的玩家尤其倾心。在38辑的初次报道中，我们给大家介绍了4架战机，分别是"F－2A"、"F－14D超级雄猫"、"狂风F3"和"米格－31猎狐犬"，这次又有4架游戏中的战斗机被披露了。



台风 (Typhoon)

"台风"战斗机是由德国、英国、意大利和西班牙四个国家共同研制的，采用前置鸭式三角翼，具有超视距、空中超机动攻击能力和格斗能力的多用途空中优势战斗机。

"幻影 F1"是法国为在70年代取代"幻影III"而研制的战斗机，是"幻影"系列中惟一不采用三角翼布局的飞机，起降性能有很大改进，其首要任务是全天候高空截击。



幻影 F1 (Mirage F1)

苏－27 侧卫 (Su－27 Flanker)



"苏－27 侧卫"是前苏联苏霍伊设计局研制的单座双发全天候空中优势重型战斗机，具有机动性和敏捷性好、续航时间长等特点，可以进行超视距作战。

"F－5E 虎II"战斗机是由美国诺斯罗普公司研制的单座轻型战术战斗机，该机是以前苏联米格－21和苏－7为主要作战对象研制的。



F－5E 虎II (F－5E Tiger II)

原创战斗机登场

游戏中不光有大量现实世界中的战斗机，还有许多原创机体供玩家操作，原创机体一般都具有优秀的平衡性，泛用性很高，而且玩家还能够自己改装战机。





◀▲在本作新登场的原创机体，为了追求较高的泛用性而设计的多用途战斗机。



◀▲曾经在《皇牌空战2》中登场的强力机体，在本作中性能依然优异。

字幕对应7国语言

玩家进行任务的过程中，会不断收到总部的无线电指示，语音为英语，同时会有字幕出现在屏幕上，字幕对应7国语言，分别是英语、日语、法语、德语、意大利语、西班牙语和韩语。（单单没有中文，汗。）



最大4人联机——联机模式详细公开

首次登陆PSP的《皇牌空战X》专门加入了适合掌机的联机对战模式，游戏允许最大4人进行联机，同时准备了丰富的对战形式更玩家选择，下面我们就来详细了解一下联机模式的具体内容。

联机模式根据规则可以分为5种，分别是“通常对战”、“基地攻击战”、“制空战”、“争夺战”和“护卫战”，开战前可以设定对战时间、场地、组队方式等等。

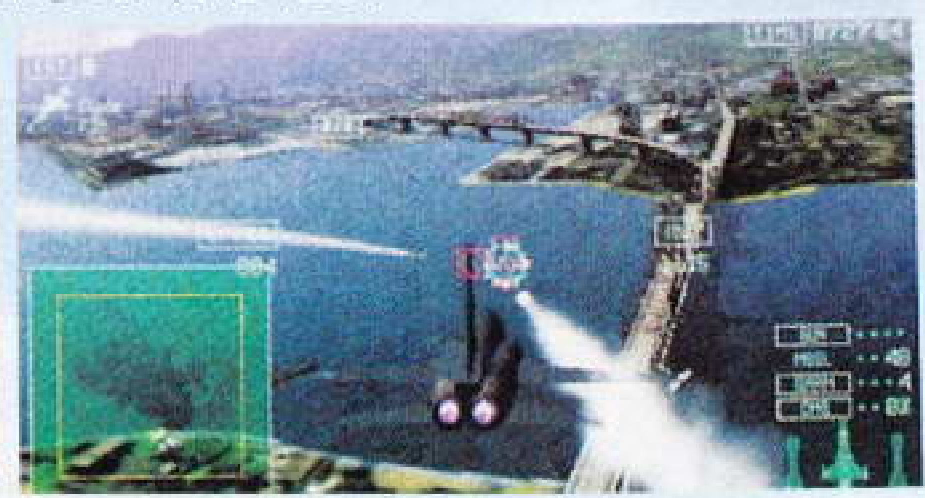


▲开战前要设定好规则。

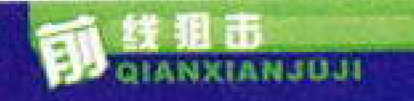
规则1 通常对战（Dog Fight）

最普通的对战形式，4人展开大混战，谁生存到最后谁就是胜利者，当然也可以设定规则为在限定的时间内击落对手次数最多的人为胜利者。



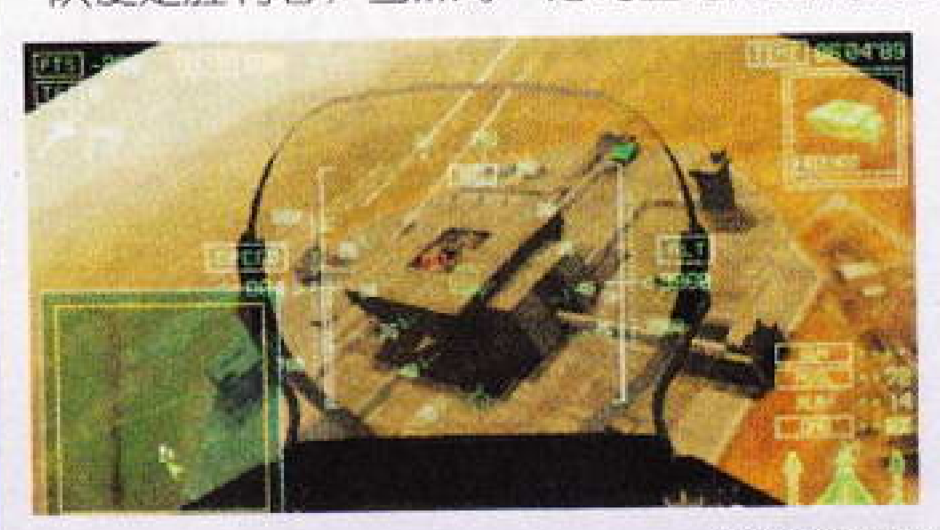


▲锁定对手，发射导弹！



规则2 基地攻击战（Base Assault）

联机玩家分为两队，去攻击对方的基地，哪一队率先破坏对方基地哪一队便是胜利者，当然每一方的基地内会有防御炮台以及防空战机，战斗可不轻松。





▲避开敌方基地的炮台，发动攻击。

规则3 制空战（Air Superiority）

在被照亮的限定范围内，谁飞行时间越长谁就是胜利者，当然，在这个狭小的空间内，你还要避免被对手击落，这是考验飞行技巧的比赛。

▶越靠近地面，光域范围越大，但是突起的地面建筑又让低空飞行凶险重重。



规则4 争夺战（Beacon Battle）

类似于很多对战游戏中的“夺旗战”，从敌方基地夺取电波发射装置，然后运送回自己的基地，哪一方最先完成便是胜利者。

▼携带有电波发射装置的战机机动性大降，此时一定要小心不要被对手偷袭。





规则5 护卫战（Escort Mission）

护卫己方大部队进入敌方基地，对于敌方的拦截你要奋力反击，最大限度地保留我方部队的生存。

▶一定要尽早发现对方进攻路线，抢先拦截。





系列首创——自由组装战机零件

作为系列的最新作，本作加入了一个全新的系统，那就是玩家可以自由组装原创战斗机的零件。在许多幻想机器人题材游戏中，自由组装零件的系统我们已经屡见不鲜，但是出现在“《皇牌空战》系列”中还是第一次，这无疑让本作的魅力再度提升，下面我们就来详细了解一下这个新系统吧。





零件总数共有60种

游戏中登场的战斗机分为现实世界中存在的战斗机和游戏原创战斗机两种，前者为了忠实于现实设定在游戏中是不能进行改造的，而后者则可根据玩家的喜好来自由组装不同零件，玩家可调整战机的“引擎”、“机翼”、“装甲”、“武器”和“机舱”等5个部位的零件，组合出属于自己的原创战机。游戏中收录的零件总数共有60种，获得方式也不尽相同，比如有的需要在任务中击坠特定敌人，有的需要完成某些特殊任务，达成条件后在整备菜单便可购买。



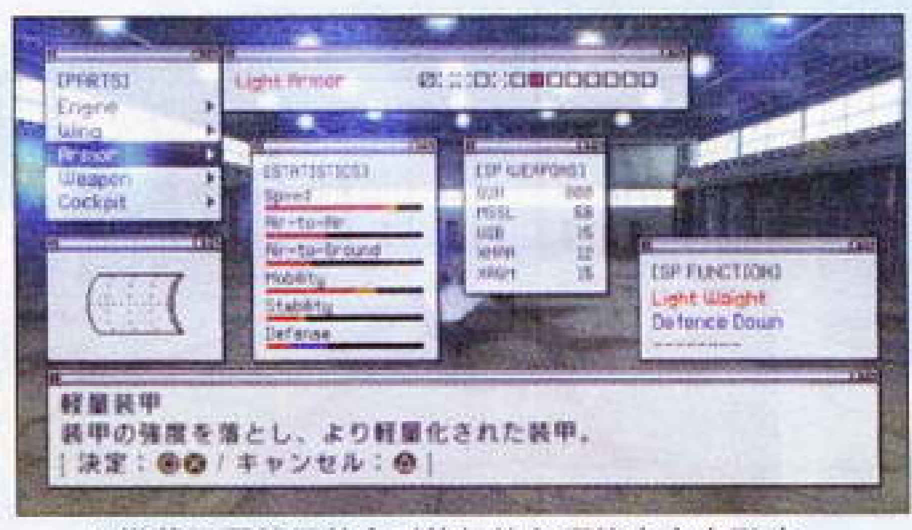


▲组装出属于自己的原创战机吧！



▲在任务中击坠特定敌人便可入手零件。

游戏中战斗机的基本能力包括“速度”、“对空”、“对地”、“灵活性”、“稳定性”、“防御力”等6项，搭载不同的零件对战斗机的性能会产生不同的影响，但是一个性能的提升很可能会令另一项能力降低，比如加装高推力引擎后，速度大幅提升，但是稳定性降低。更换机舱零件（主要是雷达等电子仪器），会对“对空”、“对地”的火力产生影响。所以如何组合各部位的零件，使战机的综合能力达到最大，正是玩家们可以深入研究的地方。当组装出属于自己的战机后，玩家不仅可以在任务模式中使用，还可以在对战模式中与身边的朋友一较高下，如果能用自己组装的战机取得胜利一定会更有成就感吧。



▲搭载不同的零件会对战机的各项能力产生影响。



▲组装出的原创战机还可以在联机对战模式中使用。

“《地牢围攻》系列”的一大尝试和突破！

DUNGEON SIEGE
THRONE OF AGONY

文 软饼干

INFORMATION

地牢围攻 痛苦王座
Dungeon Siege: Throne of Agony
◆Take-Two◆A・RPG◆预定2006年10月2日◆美版
◆1～2人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
PSP

相关报道 Vol.41 P27

《地牢围攻 痛苦王座》将由Gas Powered Games、SuperVillain以及2K Games共同合作开发，本作是一款针对PSP的特性而专门开发的新作，本作将不同于“《地牢围攻》系列”前作，游戏中拥有全新的人物、全新的设计以及非线性单人战役模式，另外本作同样拥有支持Ad Hoc网络的联机对抗模式。

故事剧情基于原作基础，但又具有原创性质！

本作拥有一个比较凄凉的世界观，故事开始于《地牢围攻2》中结尾的那场大毁灭，世界变得支离破碎，原本嫩绿的土地变成了黑暗之地，而邪恶的生物又伺机来到了人间大陆，在各处游荡。现在是你开始战斗的时候了，玩家将再次高举手中的剑，与无穷无尽的敌人进行血战。


冒险大陆


怪物设定图


角色盔甲设定图

经典的"大菠萝"式的游戏系统，依旧会受到玩家们的青睐！





巫师

游戏开始后，玩家要从两位英雄之间任选一位来进行游戏，这两位英雄之间的能力是不同的，大致分为力量型和非力量型。游戏中有技能的设定，能通过杀敌来获得新技能和升级各种素质点数，比如当力量型的英雄升级到一定程度后便能拥有双手持剑的能力，能给予魔物更大的杀伤力，当然在使用技能的同时也是需要花费魔力值的。游戏中有雇佣兵的设定，玩家如果想要在战场中获得救治，可以去雇佣一名医生；要是想增加攻击力的话就需要雇佣战士来助你一臂之力了。

严谨的物品获取规则

本作的物品系统与《暗黑破坏神》类似，有着极其严密的物品获取规则，最简单的方法就通过杀怪来获得物品。另外，本作采用了在A·PRG游戏中比较流行的"纸娃娃系统"，所以玩家装备不同的物品，人物外观也会有所变化。



本作整体视觉效果优良，数量超过100种的新旧魔物也定会让玩家杀得过瘾。期待在本作正式推出之后能再给玩家们更多的惊喜吧！

宽广的游戏区域 玩家需要花费时间来探索新大陆

由于原作世界是一个庞大的奇幻世界，但受PSP的性能限制，所以游戏中的地图数量无法达到PC版那样的宏伟程度。但是游戏制作者已经很好地解决了这个问题，尽量展现给玩家一个比较宽广的游戏区域。游戏分为陆地和沿海两大部分，有时候玩家需要花费大量时间来探索新的大陆，探索新大陆的方法大致分为航海和飞行。另外，当玩家来到地牢的话，就必须一层一层地往下探索。在探险过程中如果迷路了，还可以与NPC进行对话来获取各种情报。





力量型战士

文 胧月

RIDGE RACERS 2

リッジレーサーズ

NBGI的RAC大作《山脊赛车2》PSP版已经发售在即，游戏在赛道和游戏模式上都做了相应增加：赛道包含了正向和逆向后达到了系列最多的42条，游戏模式则加入了全新的街机模式、决斗模式和生存模式。在第一报里只为大家介绍了其中的街机模式，本次将会继续介绍其余的两个新模式。



リッジレーサーズ2

◆NBGI◆RAC◆预定2006年9月14日◆日版
◆1～8人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄



相关报道 Vol.44 P24

决斗模式

虽说是新模式，但在PSP版的前作其实已经出现过。不过前作中的1对1决斗只能在"世界之旅"中才能玩到，本作则是将其作为单独的一个游戏模式给独立了出来。





▲俗称的"单挑"了，要取得胜利一定要好好研究对手的技术。

生存模式

顾名思义，该模式是一个彻底而残酷的生存游戏。参与该模式的赛车每跑过一圈，处于最末位置的那一台就会被淘汰，剩下的继续比赛。所以玩家必须时刻绷紧神经，单圈中一旦落后就意味着已经没有希望了。

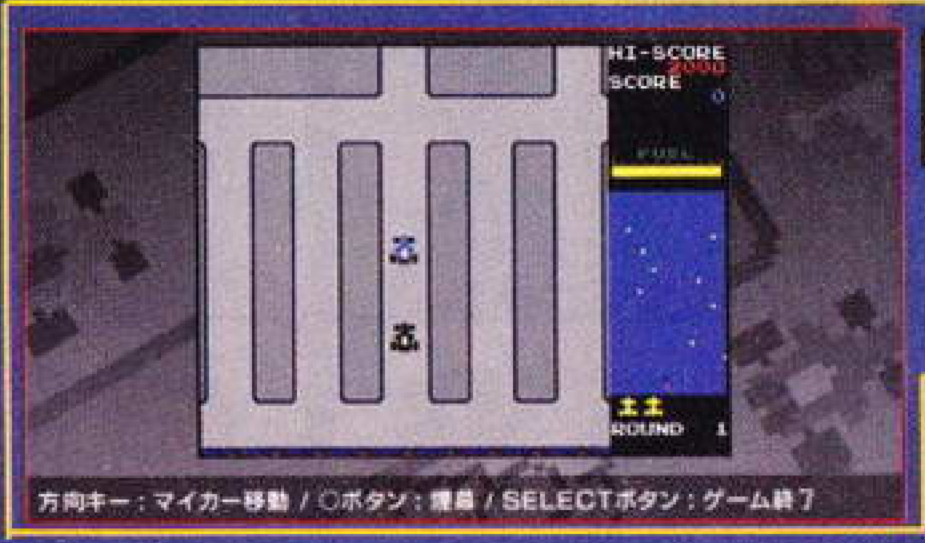




不可缺少的绚丽片头!

漂亮的片头是“《山脊赛车》系列”历代都不可缺少的要素之一，而为大家所熟知的永濑丽子将再次在片头中向我们展示她的绝代风华。





欢迎来到“山脊”的世界

启动游戏时会出现画面简陋的迷你游戏，这也是南社许多游戏的特色了。

幻之赛车存在！天使、恶魔以及……

在系列中常有一些特殊赛车的登场，本作也不例外。除了系列我们所熟知的天使车和恶魔车外，本作还会出现两款全新车型——“HIJACK”和“吃豆人”。这些外形奇异的赛车，究竟跟普通车体有哪些性能差异呢?

HIJACK	
厂商	Danver
引擎	V10–6000
极限速度	不明
车身规格	5150 × 2133 × 1569

怪物级的越野跑车，无论在多么险恶的路面上都能驰骋自如。



吃豆人	
厂商	Namco
引擎	脚
极限速度	不明
车身规格	不明

以Namco的吉祥物为原型制作的赛车，疯狂喜欢水果和能够提供能量的食物，并为此奔走全球。它那令人惊异的速度到底如何产生还是一个谜。不过据“本车”描述，那都是用脚跑出来的辛酸历程。





文 胧月

BLOOD+ 最后的碎片

BLOOD+ ～ファイナルピース～

◆SCEJ◆AVG◆预定2006年9月7日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：12岁以上

PSP

自去年下半年起开播的动画片《BLOOD+》刚开始就以独特的世界观和特有的阴郁画面吸引了不少动漫迷们注目，而剧情又在血腥却不失深度地层层推进，让人欲罢不能。SCE近期在推出了《BLOOD+》的PS2版游戏后，又将其搬上PSP平台。

音无小夜




居住在冲绳市的高中女生，和养父宫城乔治以及义兄弟凯、力克过着平静而温馨的家庭生活。然而，她的记忆却只局限在被乔治收养后的这一年，也就是说，之前十几年的记忆已经荡然无存。随着故事的层层推进，她也渐渐开始意识到自己背负的沉重宿命……








除了原作中的这些代表人物外，众多原创角色也会竞相登场。他们会按照游戏中的章节一一亮相，对故事起到推波助澜的作用。

哈吉



冷峻美型的大提琴演奏者，被重重谜团包围的神秘男子。他似乎对丧失记忆前的小夜的事迹了如指掌，是本作中的关键人物。

游戏流程



开始会显示出游戏的重要片断。

本篇

在游戏的正章中，会以文字AVG的形式交待剧情。这期间会给与玩家分支选择，而根据选择的不同也会导致不同的结局。



▲游戏中会出现的各种选项。

完成该章后，就可以进入下一章进行游戏。当然，已经通过的章节玩家可以在日后自由选择，反复游戏。完美主义者可以借此收集全结局。



Key Catch

故事展开后，如果能抓住其中的“关键”，也可以让剧情产生分支。而只要能完成“Key Catch”，还可以看到原著动画中的很多影像，玩家可以更好地体现原作的魅力。





故事

到底如何才能让自己的手下不再如此轻易地被捉住呢？为此我们的猴子老大斯派克塔又陷入了苦恼之中。突然地灵光一现让他想到，只要让手下们跑得足够快不就得了？为此他发明了装备在猴子们手脚上的"猴子机械"，猴子们装备上后能像赛车一样飞速奔跑。为此猴子们十分高兴，但获得高速移动力的猴子们却互相较起了劲。于是，一场名为"比波猴赛车"的比赛开始了！



文 铭风

以《捉猴啦》中的明星猴子们作为主角的另类赛车游戏即将在PSP上登场了！虽然和《GT赛车》等正统赛车游戏相比在真实度上差了些，但本作一定会让你体会到别样乐趣的。

捉猴啦 比波猴赛车

サルゲッチュ ピポサルレーサー

◆SCE◆RAC◆预定2006年年末◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

PSP

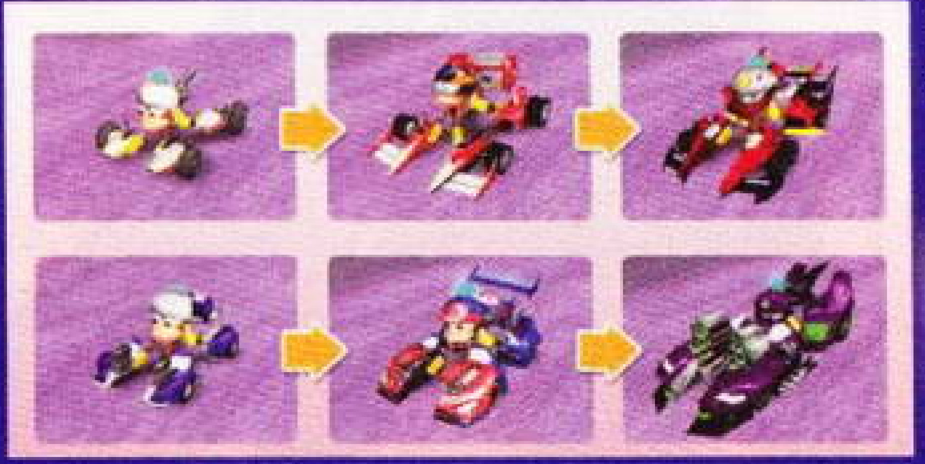
可变形的奇特机械

虽然装备了比赛用的"猴子机械"，但是它们并没有乖乖地使用这些机械伪装成正常赛车的样子来进行赛跑，不过好动的它们却发现不同的姿势有着各自的长处。正常姿势下各种能力都十分平衡；前后机械组合成的"长"形态可以让速度大幅度增加；将机械排往两边的"宽"形态能让控制力增加，转弯也变得容易。



能够自行组装猴子机械

我们的斯派克塔大人的设计思路可不是千篇一律的，他设计的机械种类也十分多。猴子们可装备的赛车有正式型用车，美式车和改换高速车等多个种类。而同一种类的赛车可自行各换零件，让猴子们赛跑时更加威风。不过想要获得零件就先要在赛跑中获得胜利，这样就能利用奖金来购买零件了。努力将你的赛车改装得更加华丽吧。





以中世纪欧洲为原型所创造的世界舞台



NDS上首款原创幻想类S.RPG作品终于登场了！相较于PSP上同类型的游戏《圣女贞德》的火热公布及大量的游戏宣传，本作可谓是低调出场。同样是以中世纪欧洲作为原型，与"魔女狩猎"事件相似的游戏背景，真是无法不让人将两作联系到一起。游戏的角色设定由柴乃耀人担任，可爱的画风让人一见倾心。音乐方面的制作则是由著名音乐制作人光田康典担任，对幻想类题材音乐制作经验丰富的光田康典这次又将带给我们什么样的惊喜呢？让我们来一起期待本作的表现。

光辉圣约

Luminous Arc ルミナスアーク

◆Marvelous／ImageEpoch◆S・RPG◆预定2006年冬◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定

NDS

文 猫冢
编 马修

Luminous Arc
ルミナスアーク

以幻想世界为舞台的S・RPG原创作品将在NDS上登场！本作故事围绕着隶属于统治世界的"光辉教团"的战士们和与教团对立的魔女之间的战斗而展开。传闻怪物的频繁袭击以及世间发生的巨变都是魔女所为，会带来末日的"红莲魔女"的名字振动了整个世界。主人公是教团战士阿尔夫，他每天过着与怪物战斗的生活，阿尔夫一行遵照教团"裁决魔女"的教义，开始了他们的战斗。一个名为露夏的谜一样的女仆出现在了他们面前。高傲的她令阿尔夫感到困惑。露夏的目的是什么？两人将来又会怎样呢？

阿尔夫

教团所属战士。与惟一的亲人——弟弟迪奥一同生活在教团宿舍"艾巴冈迪"，总是为同伴和弟弟着想。在教团教义的熏陶下，他有着非常强烈的正义感，但从某些方面来看却是比较固执的一面。最近开始对外面的世界产生了憧憬。阿尔夫非常尊敬圣骑士希斯，希望有一天能成为像他一样的骑士。

STORY



光辉教团向来以“光明与救赎”为教义长久维持着世界的和平。世界的中心是圣都森多莱兹，东部是东方贤者支部教团和尤拉斯骑士团，西部由西方贤者支部教团和泽弗洛斯骑士团守护，南边是宽广的海洋与岛屿，北边则是被称作“忘却之森”的广阔禁忌之地。但是前法王突然去世，年幼的新教主又才刚刚即位，世界被不安的阴云所笼罩着。而怪物的侵袭，异常的自然现象，传闻这一切的都是仇恨神明、危害人类的魔女所为。圣骑士希斯是被誉为“圣约骑士”的圣都的希望之星，他激励和教育着寄宿在神之庭“艾巴冈迪”的年轻人们成长。主人公阿尔夫和弟弟迪奥在“艾巴冈迪”学习、成长，他们将以那曾在和平时代被人们所恐惧的力量与魔女和怪物们展开战斗……

迪奥



阿尔夫的弟弟，是个性格温柔、惹人疼爱的少年。对哥哥非常信任，总是在担心自己会不会被哥哥讨厌了。



セシル
さっきの赤い魔女、騎士団のことを
何か

塞西尔

我会为大家的平安与幸福祈祷

所属于“艾巴冈迪”教会的祭司，一直温柔地守护着同伴们。性格天真，做事也总是不慌不忙。

露夏

绝对不会输给你的

充满了谜团的女仆。好管闲事的她以蛮横的态度成为了照顾阿尔夫一行人生活起居的女仆，不过面对阿尔夫时她却采取了肆意顶撞的态度。当他们在“夜之森”遭到了怪物的围攻时，她毅然站了出来，用神秘的力量拯救了众人，这个力量到底是……

由我来制裁你！

和老爸相比还差得远呢

レオン
腹も減ったことだし、
飯食いながら話そうぜ。

同样寄宿于教团宿舍中，像阿尔夫他们的大哥一样的人。梦想着有一天能超越战死的父亲，成为出色的骑士。

里昂

我来裁决魔女

ヒース
モンスターは魔女が生み出したのだ。
奴の操る、邪悪な魔法でな。

把世界恢复原样

持有水属性的清纯魔女。外表看似小孩子，实际年龄不详。有着如水般包容一切的性格。

教团所属圣骑士。是个文武双全、性格温柔的青年，承担着对寄宿在教团宿舍的年轻人的管理和教育工作

希斯

美露



击溃一切

持有火属性的"红莲魔女"。作为破灭魔女，和怪物们一起与教团作对。



ヴァネッサ
おや？珍しいのがひとり
混じってるじゃないか。

由冒险模式进行的故事部分以及由战略模式进行的战斗部分！

游戏系统 以SLG的战斗方式来击溃敌人

本作采用冒险模式与战略模式相结合的系统，在世界地图上移动期间穿插着冒险部分的故事情节以及所引发的战斗，以取得战斗的胜利为目标吧！以上便是游戏的基本流程方式。关于本作操作方法，使用按键或者触控笔都可以进行游戏的操作，而且在使用触控笔的时候，玩家还可以根据自己的习惯切换左、右操作的模式。游戏中的战斗画面将采用标准45度角的俯视点，使玩家能对战场的情况一目了然。

地图上的移动！



▲在地图上，我们能看到有草原、森林、市场以及遗迹等不同地区地形的存在。不同的战斗地点又有怎样不同的场景风貌呢？

对话！



▲伙伴之间也是能对话的。游戏采用全语音系统，但是的声优尚未公布……

◀在地图上各地点移动时会引发各种事件。通过与同伴、村人对话来推动故事情节的发展。当然，也能去商店购买到道具、武器等物品。



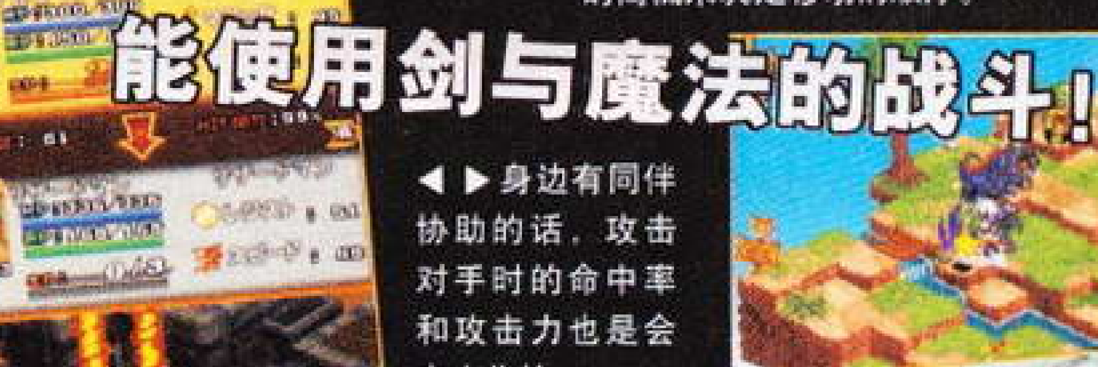
▲在进行冒险模式时，战斗会不期而至。首先要进行的是队伍的编制，把关系好的同伴放在一起时会有能力上的加成。

▲战斗开始时，画面上会显示出本场战斗的胜利条件。好好考虑怎样才能使战斗顺利进行吧！



▲战斗采用的是回合制，同伴们将按照速度的高低来决定移动的顺序。

能使用剑与魔法的战斗！



◀▶身边有同伴协助的话，攻击对手时的命中率和攻击力也是会有变化的。

使用触控笔！





▲在战斗的移动单元中，使用触笔点就能把同伴们像象棋一样移动。

发动必杀技！

▲技能槽满了之后，便会发动必杀技，使用时会有角色的特写画面。

连锁攻击！



◀技能槽满的同伴站在一起时，还可以发动连携攻击。

文 铭风



《陆行鸟与魔法画册》是一款风格清新的冒险游戏，玩家将操纵陆行鸟和它的同伴们去阻止大魔王的阴谋。游戏的内容十分特别，除了多种需要用触控笔来完成的迷你游戏外，战斗也是系统独特的卡片战斗，让你的冒险过程充满乐趣。

陆行鸟与魔法画册
チョコボと魔法の絵本
◆Square Enix◆AVG◆预定2006年冬◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

主角是一只好奇心极其旺盛并拥有一颗正义之心的可爱陆行鸟，在岛上的陆行鸟牧场中与同伴们快乐地生活着。



陆行鸟

白魔法师

拥有治愈能力的白魔法师，陆行鸟牧场的管理员，平时将所有的精力都奉献在照顾陆行鸟上。

在世界中到处旅行的黑魔法师，他在旅途中发现了一本罕见的画册带回农场，并以此为傲。



黑魔法师

大魔王从画册中复活

我们的陆行鸟和同伴在牧场中快乐地生活着。有一天，旅行归来的黑魔法师带回了一本闪光的奇怪画册。好奇心十分重的陆行鸟和牧场的管理员白魔法师一起，看着黑魔法师将此画册打开。但是打开后，在场的所有陆行鸟都被吸入了画册之中。原来画册中封印着邪恶的“大魔王贝布兹”。为了搭救同伴、阻止大魔王的完全复活，陆行鸟与黑、白魔法师共同开始了冒险之旅。



▲当库洛玛得意地打开画册时……



▲陆行鸟和白魔法师准备去搀救大家。



大魔王贝布兹

能够说话的邪恶魔法书。将陆行鸟牧场的一切都吸走，封闭在了画册的世界中。它的自身还没有完全复活。

陆行鸟们的冒险流程介绍!

踏上冒险旅途的陆行鸟一行将在广阔的世界中进行探索。在探索的过程中会发现魔法画册，可进行迷你游戏的挑战，而同时也会碰到阻挡大家前进的怪物。玩家要做的就是完成迷你游戏，然后利用获得的卡片来与阻路的怪物进行战斗。



▲在世界的各个地方都会发现魔法的画册。



▲强大的怪兽阻挡了前进的道路。

在画册的世界中挑战迷你游戏

画册中可进行挑战的迷你游戏多种多样，有的来自于大家熟悉的《最终幻想》世界，有的改编自著名的童话作品，下面就为大家介绍其中两个。

赛跑



改编自《龟兔赛跑》的迷你游戏，使用触控笔操纵下屏幕的“乌龟”向终点前进!

获得卡片

成功突破迷你游戏后就可以获得战斗所需的卡片。



瞬间观察力

画面中会有一位“《最终幻想》系列”的角色快速地通过，在下屏幕所给出的所有角色中正确选择该角色。





使用卡片与怪物战斗

当遭遇怪物时将发生使用卡片进行的火热对决，灵活运用各种属性的卡片才能获得战斗的胜利。游戏中有着能力迥异的各种卡片，光是收集就已然是乐趣无穷了。卡片上记录了各种情报，但目前这些情报的具体用意不明。陆行鸟与怪物们通过互出卡片的形式进行战斗，蓝框内显示的是双方的HP。





▲陆行鸟和怪物各自出示自己的卡片进行对决。

文 铭风

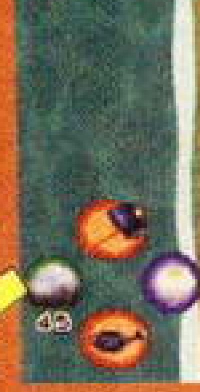
牧场物语 与你共建海岛

"《牧场物语》系列"的正统续作登场了。相比以冒险为主要内容的"《新牧场物语》系列"，本作又回归了以经营牧场为主的游戏方式，系列的忠实FANS又将体验到牧场生活的乐趣了。本次玩家将扮演一名漂流到孤岛上的少年，在岛屿上体验悠闲的牧场生活。

牧场物语 与你共建海岛(暂名)
牧场物语 キミと育つ島(暂名)
◆MMV◆SLG◆预定2006年12月◆日版
◆人数未定◆记忆要求未定◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：未定
NDS

通过你的努力来发展岛屿！

本作的舞台是一个海岛。这个岛屿在主角刚刚到来的时候，是一个什么都没有的荒芜岛屿。而通过主角努力，在荒岛上建立牧场，耕种作物等，使居住在岛屿上的人不断增加。这些前来居住的居民，也会不断地建设岛屿，让这个原本是荒岛的地方变得越来越繁荣。



发展无人岛

本来是空无一物的地方建造起了一座桥，这样就能到更多地方去了。





▲能够从两名主角中选择一位来进行游戏。

岛屿的变化



▲在主角刚刚漂流到这个岛屿时，这里是个除了废墟什么都没有的岛屿。



▲渐渐地，通过主角的努力，有了一些慕名而来的人们。



▲渐渐地，这里有了众多固定居民，变热闹了起来。众多功能不同的商店也建立了起来。

在新天地展开新的生活

我们的主角乘坐着一艘离开都市前往别的大陆的移民船。不过不幸的是，船在行驶到一半的时候遭遇了风暴，移民船顷刻间就沉没了。好在我们的主角乘上了救生艇，和一名老伯还有他的三个亲人一起漂流到了无人岛上。于是包括主角在内的5人以这个孤岛为新天地，展开了新的生活。







达罗

菲雷娜的父亲，拥有经营牧场的经验，经常使用话语来激励别人。

菲雷娜

艾历克和娜达莉的母亲，性格十分正直。

艾历克

礼仪端正但性格软弱的少年，经常在妹妹面前抬不起头来。

娜达莉

拥有好胜的性格，经常斥责软弱的哥哥艾历克。

牧场的壮大和岛屿的发展

和系列之前的作品一样，本作中的牧场经营主要分为农作物的耕种和养育家畜。每天和家畜交流感情，多多收获各种农作物，这样才能使牧场不断地壮大起来。将大量收获的农作物卖出去的同时，也能吸引一些对农业感兴趣的居民前来居住，在岛上兴建各种各样的设施。

开拓农地

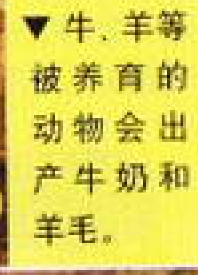


▲出货尽量多的农作物是发展农场的重中之重，不过要培育农作物就得开垦尽量多的耕地。

抚摸动物



▼牛、羊等被养育的动物会出产牛奶和羊毛。



▲通过触控笔的点击就能抚摸下屏上显示的动物，和它们交流感情。

使用触摸屏的操作

相比NDS上的第一个《牧场》作品，本作很好地利用到了触摸屏。首先你可以用触控笔来控制角色的移动。同时当你点击下屏左下的图标也能让主角使用此道具，十分方便。此外你点击屏幕内的人物和动物时，对方也会有相应的反应。



▲用触控笔能很方便地控制角色的移动。

牧场之外的地点

除牧场的工作之外，还能够在岛屿的各个地点散步。在河川和海洋里可以悠闲地钓鱼，而在后山你可以采到蘑菇等多种山珍。当然，在特殊的时间，你也能在牧场以外的地方遇到别的村民，还有可能和村民们发生特殊事件。



▲在牧场以外的地点行动可进行钓鱼等活动。

结婚要素依然存在

在本作中，你依然能够跟中意的异性角色交往并结婚。当然，根据你所选主角的性别不同，能够结婚的对象也是不同的。而你没有选择另一个主角也将在游戏中登场，两者之间也能够结婚。培养好感度的方法相信大家都十分熟悉了，通过对话和赠送礼物都能够提升好感。认准目标就努力行动吧。



▲和能够交往的异性角色对话，可在其头像旁看到表示好感度的心型符号。



▲选择女主角的话，还能够和男主角结婚。

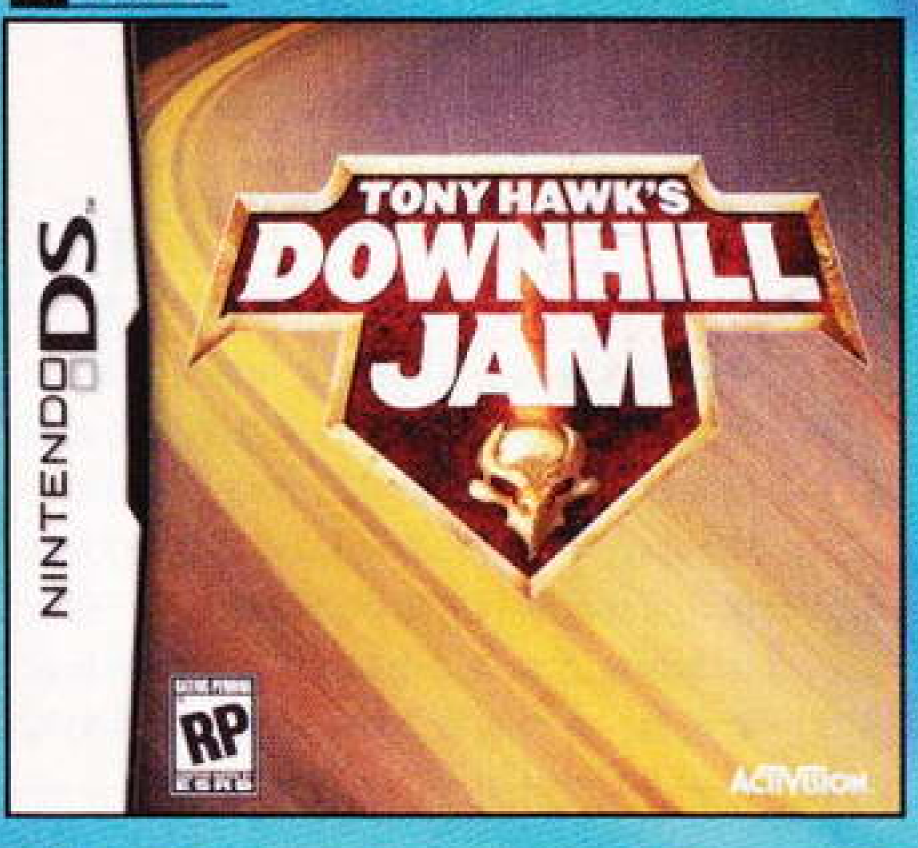
新要素 种植稻米

本作中能够种植稻米。稻米的种植周期十分长，精心培育春天种下的稻米后，就能在秋天收获金黄色的稻穗了。耗费众多精力所培育出来的稻米，能够用来制作众多特色料理。



▶从画面中可以看到种植稻米的田地和普通的不同，是专用的水田。

文 软饼干



不知道大家有没有忘记去年年底发售的那款《托尼霍克滑板　横行美国》，如今系列最新作《托尼霍克滑板　高山急降》又将火热出炉。说起滑板运动，那可是在美国广受青少年喜爱的运动，从而使得滑板类游戏也受到了不少人的追捧。在那个机能受到限制的GBA时代中，玩家们只能在GBA平台上玩到2D形态的滑板游戏。但自从NDS，PSP等次时代掌机的推出，情况就不一样，玩家们再也不会被禁锢在2D世界中了。

托尼霍克滑板 高山急降
Tony Hawk's Downhill Jam
◆Activision◆SPG◆预定2006年10月24日◆美版
◆1－4人◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS

本作的卖点在于"急降"！

本作将带领玩家前往旧金山、香港、日本等世界上存在着强烈高低落差的地区与各路滑板高手展开急速对战。游戏方式上类似于系列前作《横行美国》，不过相比前作而言，本作最大的特色和改变便是加入了很多下坡路段，正如副标题"Downhill Jam"一样。玩家通过高速下坡可以体会到比以往更加爽快的游戏感受。


飞跃至最高点时可以做出帅气的特技动作



完全无视周围环境的高处速降

特技耍酷系统依旧精彩纷呈

游戏拥有各种特技系统，玩家可以通过按键来完成一个个异常帅气的特技动作。在进行游戏时，一些弧度较大的场景或物体可以帮助玩家产生更大的冲刺力。如果玩家在地形比较复杂的场景内失误的话，在减低行进速度的基础上还是会沿着既定路线继续行进。所以只有通过合理安排赛道和利用各种特技动作才能顺利完成比赛。



在古老的欧洲街道上疾驰
香港赛道有着浓郁的中国特色

讲究个性是系列的一贯特色

比赛时候玩家需要同时与其他三名对手进行竞赛。游戏有各种难度的挑战赛，玩家在比赛中获得冠军后便能赢得奖杯和比赛奖金，奖金可以用在人物个性编辑系统内，通过购买各种物品来改造你所选用的比赛人物。

人物编辑系统的详细信息还不得而知，不过玩家还是可以自由设定上衣、裤子和个性化的外貌。另外玩家依旧能将自己的声音录进游戏中。在4人联机游戏的同时，可以进行聊天，而非游戏大厅中。多人游戏中同样拥有回放功能，你能下载到其他玩家的最佳的滑行路线，并可以与这些最佳滑行路线进行比赛。



柔和的卡通渲染画面

文 米格



仅用触控笔就能完成所有操作的《忍者加加丸君》新作即将登场，让我们一起来用笔的力量击退恶人吧！

20年前诞生于FC平台的《忍者加加丸君》又回来啦！作为一款动作游戏，该作凭借丰富的武器和多彩的操作获得玩家们的广泛好评，2004年登陆GBA平台的《加加小丸传承记》以新作附赠5款FC游戏的模式为玩过初代老玩家们又献上了一份大礼。这次加加丸君又要登上NDS平台，借助触控笔这一新武器，再为我们上演一出英雄救美的动人故事。

忍者加加丸君 笔比剑更强

忍者じゃじゃ丸くん ペンは剣より強しでござる

◆Jaleco◆ACT◆预定2006年◆日版

◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆价格未定

◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

加加丸君

系列作品的主人公，能够使用各种武器和忍术，为救出被恶人绑架的樱公主而赴汤蹈火。

二头身形象的可爱忍者

樱公主

迄今为止在系列每部都作为女主人公出现，而每次又都无法逃脱被“鲶鱼太夫”绑架的悲惨命运。

什么！公主又被绑架了？

与系列前作完全不同的革命性全新操作

以丰富多彩的操作见长的“《忍者加加丸君》”系列这次借着触控笔这一新武器又要起新的花样来，移动、攻击、忍术使用，这所有的操作都将通过一支触控笔全部实现。下面就让我们来看看究竟如何通过简单的笔划来完成这些复杂操作的吧。

▶游戏中充满了各种个性洋溢的敌方角色阻挠加加丸君前行的脚步，快使用武器和忍术来解决掉他们吧！

挑战各种敌人和机关

通过各种风格的关卡

◀像塌陷的石板这样类似设定的陷阱虽然可以通过反弹墙壁跳跃逃脱，但不要忘了还有更多的陷阱在等着加加丸君噢。

前进的路线被阻挡了

▲本作依旧保留了接花瓣的小游戏，不知道用NDS来玩时会变难还是变容易。

触控笔操作要点1

移动、跳跃

触控笔的操作非常直观，给人一种想怎么控制就怎么控制的感觉，只需要先点加加丸君，然后向任意方向滑动触控笔就能完成各种"动"人的操作。

移动



◀向着要移动的方向左右滑动触控笔，加加丸君就会按照划线的方向奔跑。一旦触控笔离开屏幕则移动停止。

引线的长短将改变移动的速度。



▶ 划线越长，则加加丸君的移动速度也就越快。反之，越短速度就越慢。

跳跃



弧线长短将改变跳跃的距离。

▲需要跳跃的时候，只需沿着加加丸君所处的位置向跳跃的位置划弧线即可。通过弧线的长短还能控制加加丸君跳跃的远近。

触控笔操作要点2

攻击

攻击操作也是非常简单的。使用触控笔在加加丸君的周围点击，就会自动沿着点击的方向发动攻击。游戏中最多可以设定3个攻击方向。

点击画面



▲除了直接面对面攻击敌人以外，还可以在敌人移动轨迹上等待偷袭时机。只要活用这些方法，就能有效地将敌人打败。

自动攻击



真的是用触控笔触摸画面？

忍法也是用触控笔发动的。





▲能够瞬间改变战况的忍法也需要通过触控笔来发动，不过具体操作方法还暂不明了。

触控笔操作要点3

武器切换

武器切换也是使用触控笔？

加加丸君当前使用武器也是通过触控笔就能简单完成切换。点击画面左上角的武器表示图标就可以迅速切换各种武器。



▲游戏画面中已经发现的有手里剑、炸弹、火焰这几种攻击手段，除了这些还会有什么武器可以使用呢？

个性迥异的敌方角色大公开！

除了那些令人怀念的各种原作中的敌人，还将会有各种新的敌人在本作中登场。

卡库毯



忽然从地下钻出的石壁状敌人，它会猛地倾倒过来试图压住加加丸君。

鲶鱼太夫

加加丸君向来的宿敌，总是作为系列的最终BOSS登场。这回不知道他又有什么邪恶的企图。



海德邦

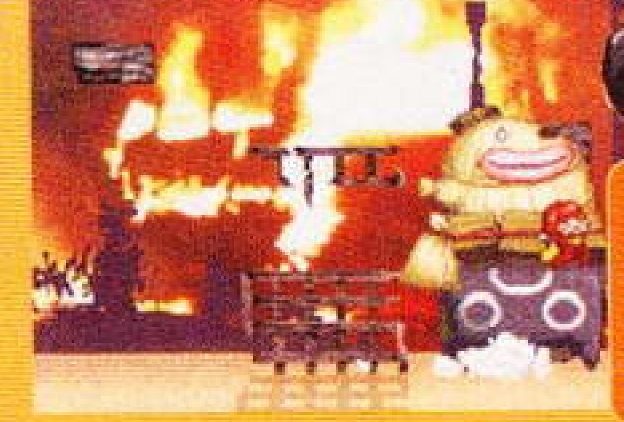


不断打倒不断复活的骷髅兵

超级哈巴狗

成队出现的飞空敌人，死咬不放就是它名称的由来，它会执拗地追击加加丸君，所以遇到一定要小心。

黑毛和牛805kg



听名字就知道是个重量级选手，擅长于冲刺攻击。坐在上面的看上去怎么像鲶鱼太夫？



文 马修

在9月28日到来之前，我们继续为大家公布《钻石·珍珠》的新情报，此次为大家带来的是三只初始妖怪的消息以及其他确认登场的新妖怪、新技能，以及战斗塔、地下世界、选美大赛等消息，希望通过本次的报道，能让您对即将发售的这款怪物级作品有一个更深的了解。

口袋妖怪 钻石·珍珠
ポケットモンスター ダイヤモンド/パール
◆Nintendo/Game Freak◆RPG◆2006年9月28日◆日版
◆人数未定◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
NDS
相关报道 Vol.40 P60 / Vol.43 P30 / Vol.45 P48

新口袋妖怪续报
初始妖怪情报公开，更多妖怪登场！

三只初始妖怪公布

从初至今，“《口袋妖怪》系列”每作的最初口袋妖怪都是三选一，即从火、水、草三系中选择一个开始冒险。本作也是如此，下面就一起来看看新作中的三只初始妖怪吧。







草系的嫩叶口袋妖怪，外形像个小乌龟，背上的甲是土形成的，喝水的话还会大大增加甲壳的硬度。头上顶着的苗芽在进化时也应该会跟着进化吧。其特性为遇到危险的时候提升草系技能威力的“发芽”（しんりょく）——感觉草系初始怪物越来越难看了，进化到最后难道是一只头顶小树的大乌龟？

小火猴（ヒコザル）



火系的小猴口袋妖怪，尾巴冒火、形似孙悟空，动作非常灵活，能轻松地爬断崖绝壁。和同样尾巴冒火的小火龙不同，小火猴睡觉时尾巴上的火就会熄灭。特性为遇到危险时提升火系技能威力的“烈火”（もうか）。人形的口袋妖怪一般都具有格斗或超能力的属性，当这只猴子进化到第三级时，貌似会增加格斗系技能吧？

波加企鹅（暂名）（ポッチャマ）





水系的企鹅口袋妖怪是三只初始怪物中最可爱的一个，严寒中依靠细细的体毛来保护身体。这个小家伙虽然外表可爱，但是自尊心很强，不喜欢让别人来喂它食物吃。特性为遇到危险时提升水系技能威力的“激流”（げきりゅう）。小企鹅算是三个初始妖怪中最可爱的一个了，希望进化后不要变难看。

NEW！进化形态和进化前形态！

某博士告诉我们：“人类对口袋妖怪的研究还远远不够，许多口袋妖怪的物种还没有发现……”因此，每作的《口袋妖怪》不仅增加新的种类，还会出现新的已发现物种的进化形态及进化前形态，接下来就让我们来看看新作中有哪些进化体和幼体吧，其中有一些大家可能已经很面熟了。

猎手玫瑰（ロズレイド）



草+毒属性的花束口袋妖怪，是双色玫瑰的进化形态，用花朵散发出香甜的气息来引诱猎物，然后带有剧毒的毒刺来杀死猎物。特性为“自然恢复”（しぜんのかいふく）或“毒针”（どくのトゲ）。

魔电兽（エレキブル）

电系的雷电口袋妖怪，电击兽满足条件后的进化形态，用两条尾巴产生的强烈电流来攻击对手。看起来非常彪悍的魔电兽似乎可以弥补电击兽耐久上的不足。其特性是本作新增的“电气引擎”（でんきエンジン），受到电系招式攻击后，不仅不会受伤，还会提升速度。



玛奈奈

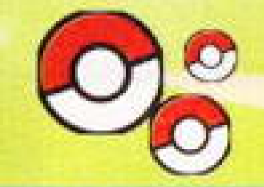


超能力系模仿口袋妖怪，经常模仿别人的动作，能使出对手使用过的招式。特性有使对手借助声音的特技无效的“隔音”（ぼうおん）以及新技能过滤（フィルター），在受到弱点属性攻击时可以降低被伤害值。这个长得超级可爱的小东西其实就是吸盘魔偶的进化前形态，不过这进化前和进化后的差别也太大了点，吸盘魔偶实在是太丑了……

哭啼树（暂名）

岩石系的盆栽口袋妖怪，看起来总是一副受委屈的哭相，实际是在调节自己体内的水分。进化后呢，就是那个看起来成天傻笑的胡说树了。特性则是使对手一击必杀技能无效的“坚硬”（がんじょう）和使用突进技巧不会受到反作用力的“石头脑袋”（いしあたま）。





技能续报

新的技能

强力冲撞（ギガインパクト）



强力的突进冲撞技，但是使用后下一回合无法行动。（又来这一套……）

咒语（おまじない）

朝天念咒语，使对手无法击中自己的要害。用这招来对付那些会心一击高的技能应该会非常有效。

模仿士（まねっこ）

模仿对手，使用对手使用过的技能。







坏计
(わるだくみ)

恶属性的辅助技能，依靠思考坏事让头脑更加灵活，（也就是坏事想得越多越聪明。－ －b）从而大幅提升自己的特殊攻击值。

毒菱
(どくびし)

在对手脚下撒下毒菱，当对手交换口袋妖怪时就会进入中毒状态。



佯攻
(フェイント)

可以破解对手的保护类技能（如しんぴのまもり）和必闪类技能（如みきり）。



饶舌
(おしゃべり)

音符鹦的特有技能，用声音产生的音波来伤害对方甚至让对方陷入混乱状态。该技能需要玩家使用NDS的麦克风让音符鹦记住玩家的声音，然后在战斗中喊出技能名称就能让其发动技能。







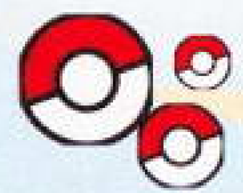
攻击技能的新分类

玩过《口袋妖怪》的基本都知道，系列的攻击技能分为物理攻击和特殊攻击，本作则在以前的分类基础上做了变动，以前作品中的一些特殊攻击在本作将被划为物理攻击。如以往作品中的“闪电”（かみなり）和“闪电拳”（かみなりパンチ）都属于电属性的特殊攻击，但在本作中，“闪电”仍为特殊攻击，“闪电拳”则划归为物理攻击。





▲以前系列作品中的一些特殊攻击在本作中会成为物理攻击，新作的战斗将更富变化。



进化的交换和对战

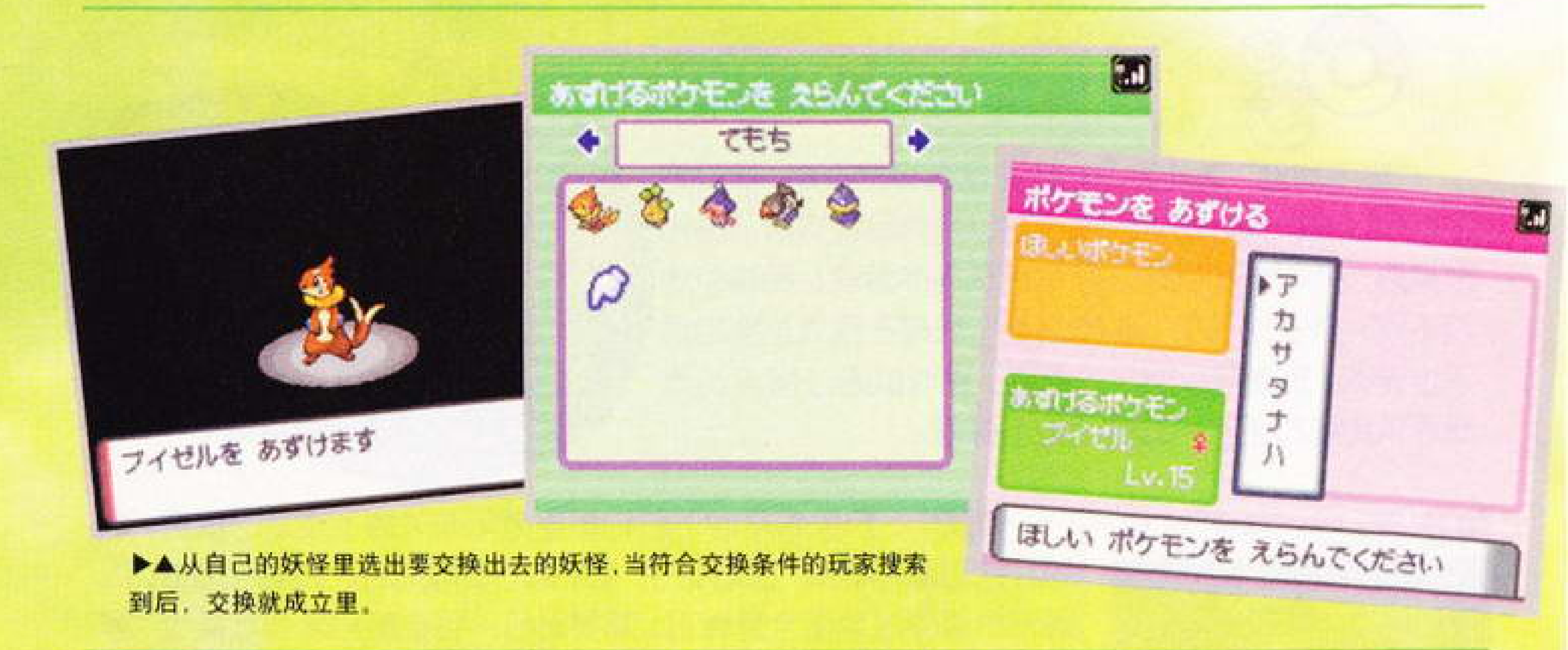
以前要出新的《口袋妖怪》前，都要和同好者们商量好买哪个版本，然后互相交换不同的《口袋妖怪》。本作因为对应了Wi-Fi，所以可以交换的范围便大了起来。本作有一个对应Wi-Fi功能"全球交换站"（Global Trade Station，简称GTS），没有注册"朋友代码"的玩家也可以通过GTS实现联网交换。在GTS下，准备交换的玩家可以选好自己要交换出去的怪物，并输入需要的怪物，然后联上Wi-Fi，搜索查找符合自己要求的玩家；也可以将要交换出去的怪物和需要怪物的信息放在GTS上，等待其他符合交换条件的玩家前来交换，就像一个交易市场一样方便。不过该项服务目前只对应日本，国内玩家能否享受得到此种方便目前还不得而知。







◀▲通过GTS，输入正确的妖怪名字，还可以搜索到到因未遇见而没记入图鉴的口袋妖怪。



▶▲从自己的妖怪里选出要交换出去的妖怪，当符合交换条件的玩家搜索到后，交换就成立里。



◀▼交换人的住所会被记录在网络上，不过这个服务目前还只是针对日本玩家展开。



战斗塔

《宝石》版中大受好评的“战斗塔”在本作中亦得以延续，战斗塔内，玩家将接受7个口袋妖怪训练师的挑战，将他们打败后，还会有更强的对手登场。

本作中的战斗塔的战斗被分为单人战、双人战和多人战。战斗塔里准备了很多对应WI-FI的战斗房间，战斗房间里某位玩家的战绩出类拔粹，还有可能成为这个房间的领导者。

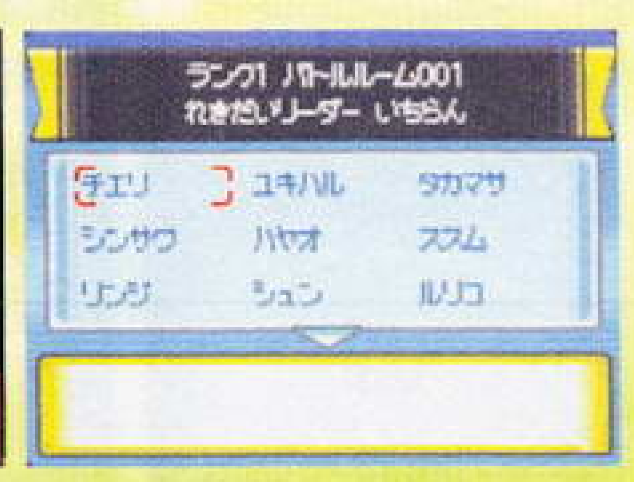




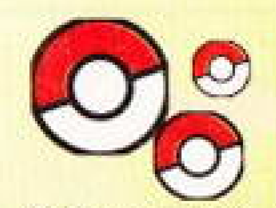








▲增加了“战斗房间”要素的对战塔，同样将要面临7个口袋妖怪训练师的挑战。



有趣的地下探险



“秘密基地”是系列中一个非常有趣的设定，该设定在新作中得以大大强化，除了可以用饰品装饰自己的秘密基地，还可以和其他玩家联机玩迷你游戏。和其他地方不同，新王地区的“秘密基地”是建在庞大神秘的地下世界中。玩家可以自己去探险，更可以通过NDS的无线通讯功能和朋友一起进行地下探险。

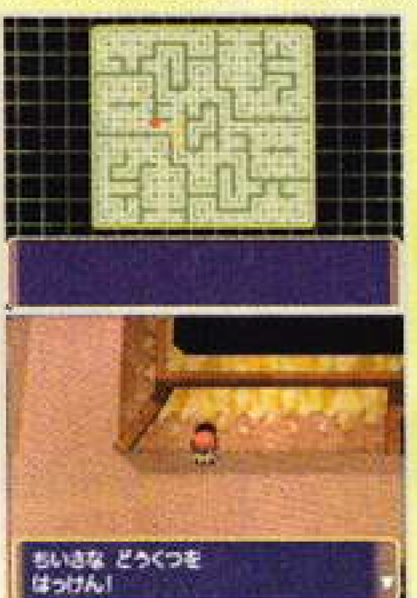
创建自己的秘密基地

游戏中，玩家会从地下伯伯那里得知有关地下通道的事情，然后在他那拿到道具“掘地钻子”后，就可以建造自己的秘密基地了，最开始秘密基地里全是岩石，需要进行一番修整和装饰才像个“基地”。用无线通讯功能联机的话，还能进入朋友的秘密基地，但朋友的秘密基地可是隐藏的哦。





▲从地下伯伯那里得到了有关地下的消息。



◀主角在地下时，上屏会显示地图，下屏则显示游戏的当前画面。





▲刚挖出来的秘密基地像个寒酸的洞窟，好好整理并装饰一番，让其成为个性的个人空间吧。

夺旗游戏

和朋友联机时的小游戏，找到对方的秘密基地并夺取对方的旗子，把对方旗子拿回基地就算胜利，对战中可以设陷阱来阻碍对手，因此夺取旗子时也要注意对方的陷阱。胜利后基地会升级，可以摆放更多的装饰品。



▲游戏时注意上屏显示的对手们的位置。



▲去抢对方基地的旗子吧，加油！







▲巨石、飞叶……夺旗路上一定要小心对手花样百出的陷阱哦。

挖宝

在地下通道还可以用触控笔点击屏幕进行挖宝，看到有闪光的地方时，就可以用锤子或冰镐挖掘了。锤子的挖掘范围广而且力度强，冰镐则用来挖掘一些狭细的地方。

挖出来的化石和石头都可以带到地面上来进行交换，偶尔还能挖掘出远古的口袋妖怪的化石，挖到后当然是拿回研究所去令其还原复活了。

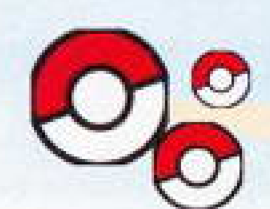




▲闪光的地方就有东西埋藏，看看能否挖出贵重的东西？



▲挖呀挖，挖到一般的石头化石能卖钱，挖到远古口袋妖怪的化石就赚大了！



口袋妖怪超级选美大赛

从《宝石》版开始出现的选美大赛在本作中也得到了进化，大赛名为“口袋妖怪超级选美大赛”，里面将有视觉、舞蹈及演技三个审查部分组成。并同样分有帅气、美形、可爱、机灵和强壮五个主题。

▶ 举办超级选美大赛的地方，本作中会不会有很多赛区的赛场出现？



▲参加大赛时主角会被换上晚装礼服，就像出席高级宴会一样。



◀ 每场比赛有 4 名选手角逐，每人准许带一只口袋妖怪。把你最得意的选美选手展示出来和他人一决高下吧。

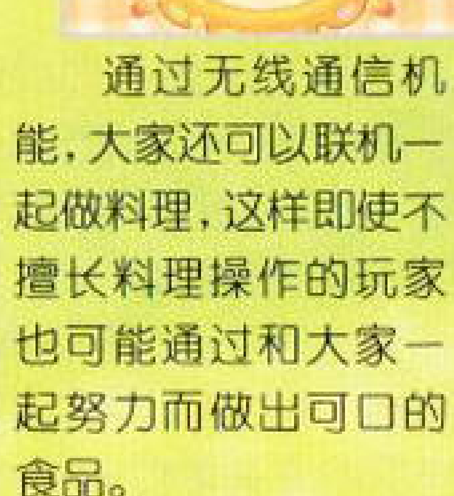
视觉审查

视觉审查就是对口袋妖怪的外形给予评价，评价分为口袋妖怪自身的条件点（コンディションポイント）和给妖怪搭配合适饰品的着装点（ドレスアップポイント）。也就是说，除了妖怪自身，给妖怪装上符合主题的饰品就会进一步增加妖怪的视觉评价。当然，平时也要注意给准备参赛的口袋妖怪吃增加“美丽度”的食物。





▲根据参赛的主题给口袋妖怪选择合适的饰品吧。




通过无线通信机能，大家还可以联机一起做料理，这样即使不擅长料理操作的玩家也可能通过和大家一起努力而做出可口的食品。

舞蹈审查

舞蹈审查是本作选美大赛新增的步骤，是考验玩家反应的节奏类游戏。比赛时，参赛的四只口袋妖怪将会同台演出，站在前方的是领舞，后面三只为伴舞。领舞可以不受约束地尽情发挥，尽量跳出其他妖怪无法模仿出来的舞蹈；伴舞则要尽量跟住领舞的舞蹈，从而得到高的评价。

▶ 按照节奏来按下相应的按键，看看口袋妖怪们的舞蹈究竟怎么样。





演技审查

最后的一个步骤、也是非常关键的一个步骤，就是口袋妖怪们的演技审查，这个步骤和《宝石版》大同小异，使用符合主题项目的技能会提高评价（如在可爱主题的比赛中使用可爱的技能），使用组合技能还会得到更高的评价。







▲使用的技能和比赛的主题一致，就会提高参赛怪物的评价。

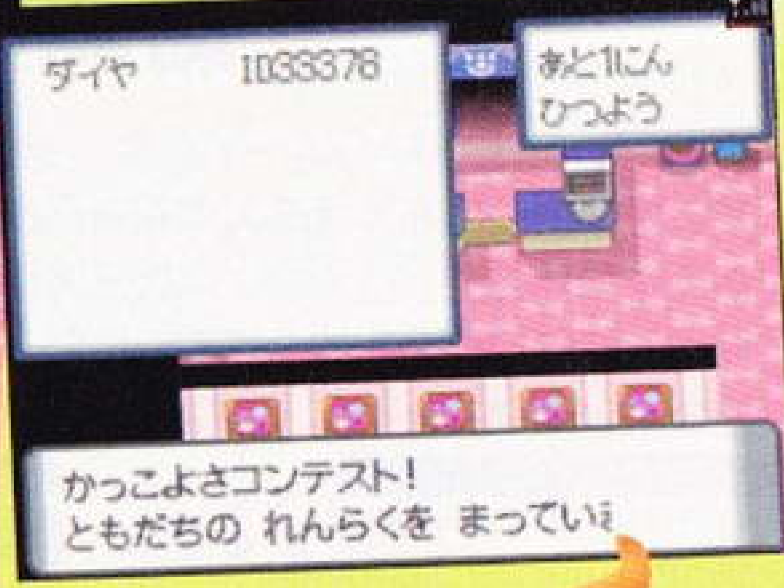
奖励

三个审查项目全部结束后，就是比赛的综合评比了，以积分的多少来排列名次，取得优胜会得到丝带和饰品作为奖励，并且可以参加更高段位的选美大赛。选美大赛支持四人联机。另外要注意，选美大赛对口袋妖怪的要求、尤其是技能要求大多与战斗用的不同，因此参加选美的口袋妖怪最好专门培养。



▶可爱的电松鼠取得了选美大赛的胜利。





◀胜利了就会得到丝带和饰品作为奖励，还可以参加更高段位的选美大赛。以全国选美大赛冠军为目标努力吧！

“秘密模型”公开

在45辑的前线报道中，我们曾提到同时购买两个版本或两张相同版本的游戏，除了会得到与版本对应的主角神兽的模型外，还会有一个“秘密模型”。如今这个“秘密模型”终于公布了，就是三只初始小怪物的三合一模型，图片上看做工不错，三只小怪物也是形态各异，非常可爱。这样，除了两个威武凶猛的神兽，购买两个版本（或两个相同版本）游戏的玩家还会多得到一个可爱风格的模型。



1992年登陆于SFC平台的《最终幻想Ⅴ》是"《FF》系列"中具有里程碑性质的一款作品，进化自《FFⅢ》的转职系统、初次登场的青魔法和时空魔法等让玩家们深刻体会到了进化后的《FF》的魅力。同时，它也是"《FF》系列"中首款销量突破200万的作品，它的推出正式宣告"《FF》系列"从此成为了比肩《DQ》的RPG巨作。在历经14年的光阴之后，这款传世之作将在掌机平台再焕生机。当然，和之前已经在GBA上复刻过的《FFⅠ·Ⅱ》、《FFⅣ》一样，GBA版的《FFⅤ》中也会加入原作中没有的全新要素，堪称120%移植。

文 雷伊

FINAL FANTASY V ADVANCE

永不黯淡的水晶光辉 流传千古的最终幻想

最终幻想Ⅴ Advance
ファイナルファンタジーⅤ アドバンス
◆Square Enix◆RPG◆预定2006年10月12日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
GBA

新职业

精雕细琢的转职系统是《FFⅤ》的一大特色。选择不同的职业进行成长以后，角色就可以习得各种技能，并且习得的技能在转换成其他职业后也是可以保留的，这样就令角色的成长有了无限的可能性。在原作的基础上，这次的GBA版还将加入不少新的职业，让本来就已经精彩纷呈的转职系统更加完美。目前已经公布的全新职业有剑斗士和炮击士两种，官方也已经确认除了这两个新职业外还存在着其他新的职业，敬请期待后续报导。



◀除了"全斩"和"后列斩"外，剑斗士还可以使用其他丰富的攻击技能。



◀炮击士的攻击必须消费弹药，但相应的，攻击对敌人造成的伤害也比普通职业的攻击来得更大。

剑斗士

剑术达人。可以使用同时攻击敌全体的"全斩"和即使在后列也能对敌人造成正常伤害的"后列斩"等独有技能。



炮击士

以大炮作为主要武器的职业。能够使用将弹药和其他道具进行调和的技能"合成"，以及消耗弹药对敌人进行攻击的"炮击"等专有技能。

GBA版新要素

新开场



▲GBA版中新增加的开场，巴兹和波克在大地图上发现了什么？

对话框追加人物头像

レナ「怖がってるのね…
大丈夫よ。
こっちにおいで！」

▲在对话时，人物的头像将会显示在对话框的左侧，这样大家就能够更加直观地感受到角色的魅力了。

汉字显示

王「よく聞くのだ。
お前達は、選ばれし
4人の戦士…

▶和GBA版的其他两款《FF》正传作品一样，本作的GBA版中也增加了汉字显示模式，阅读起台词来将更加方便。

继承水晶意志的四名战士

巴兹

与同伴陆行鸟波克一起巡游世界的青年。性格自由奔放并有些自我主义的他偶尔也有着为他人着想的温柔一面。从与蕾娜相逢的那一刻开始，他的命运发生了重大改变。

バッツ
「砕け散ってる！！」

◀ 接受水晶引导的巴兹开始了拯救世界的冒险之旅。

蕾娜

守护风之水晶的泰昆城的王女，是一位热爱自然、内心十分温柔的女性。饲养着飞龙作为宠物。



▲为了寻找父亲的下落，蕾娜只身一人赶往了水晶神殿。

法莉丝

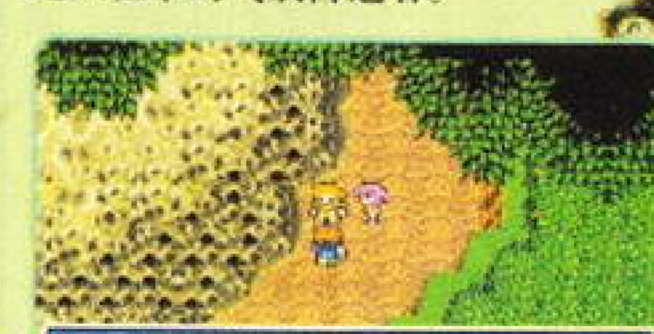
扎营在泰昆城附近的洞窟中的海贼集团首领，常年的海贼生活造就了她血气方刚的个性。真实身分其实是蕾娜失散多年的姐姐。



▲法莉丝有着海龙作为同伴，即使风停了船还是能够在海上航行。

加拉夫

倒在坠落的陨石旁边的老人，由于陨石坠落带来的振荡而失去了记忆。经常做一些搞笑的事情，是队伍中的气氛营造者。



▲加拉夫失去了记忆，惟一记得的只有自己的名字。





掌机上棒球类游戏的标志性作品——《口袋棒球》的最新作《集合！口袋棒球DS甲子园》现已登陆NDS。作为系列最新作，本作充分利用了NDS的机能，让游戏得到了大幅度的强化，让我们来看一下吧。

集合！口袋棒球DS甲子园
あつまれ！パワプロクンのDS甲子園
◆Konami◆SPG◆2006年8月3日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆512M◆4980日元
◆对应任天堂Wi-Fi连接◆推荐玩家年龄:全年龄
NDS

文 铭风

甲子园

游戏最基本的模式，玩家能够在里面扮演不同的角色，体验冲击甲子园的棒球旅程。之中的三个模式分别是Wi-Fi选手权模式，教练模式和队长模式。

野球

棒球模式，在此模式中你可以和电脑或是同样拥有此游戏的玩家一起对战。其中选择第2项后的两项分别是利用无线通信和朋友对战，还有通过Wi-Fi网络和玩家对战。



アレンジ

原创模式，这个原创可不是说此模式是原创的，而是说在此模式里你能够原创自己的队伍。第一第二项分别是创造和删除队伍，创造队伍时要先从游戏自带的队伍或是你通关后生成的队伍中选择一个，然后替换队伍中的队员。

データ

资料模式，这里记录着队伍和球员的资料，不过都是经过你的手亲自将甲子园模式通关之后生成的队伍。你可以编辑球队的名称和旗帜，不过需要消耗通关甲子园模式后得到的点数。同样，球员的资料也是甲子园模式通关之后生成的主角的资料。同时这里还可以通过密码来让"《口袋棒球》系列"之前作品中培育的队员出现在本作中。

纪念馆

这里分为四个部分，分别是热斗排名、我的家、选手名鉴和相册。"热斗排"名是查看玩家在各个甲子园模式中所培育的选手和队伍的能力排名。由于是通过Wi-Fi来交换排名，可以说是全世界此游戏的玩家的排名。铭风在队长模式培育的强力队伍竟然只排19名……



在"我的家"模式中，你除了能够查看游戏中全地区的通关情况和听游戏音乐外，还能查看自己在游戏中得到的纪念品。"选手名鉴"则是查看你在甲子园各模式中登录队伍中收得的选手。"相册"内可查看通关后满足条件后获得的图片。

通信广场

利用Wi-Fi通信和在线的朋友在一个虚拟广场内游玩。在这里可以采蘑菇和吊鱼，获得这两个东西也可增加游戏的点数。同时你还可以和对方交换纪念馆中的纪念品，这样可让收集更加轻松。和对方的交流也做得很好，不但能够用文字进行交谈，还可以发送游戏自带的常用语，通过语音传达给对方。

甲子园模式详解

如果本游戏只是让大家能够选用喜欢的对手进行棒球对战的话，在找不到朋友对战时就显得太过无聊了。好在系列游戏每次都提供了原创的故事模式，让玩家能够扮演高校棒球队的一员，通过自己的双手来体验冲击甲子园的艰辛。在本作中，游戏竟然一下子提供了三个模式，而且不同的模式的游戏方法完全不同，绝对让你玩得不亦乐乎。

不管进入三个模式的哪一个，你都要设定自己的队伍。在定下角色名字后，还加入了设定角色名字语音的功能，在游戏中便能经常听实况解说员叫此名字。然后是对队伍的全身装束进行款式和色彩的调整，再是队旗的编辑。至于队伍方面游戏包含了日本49个地区的931支球队以及其中每个队员的详细资料。

Wi-Fi选手权模式

在Wi-Fi选手权模式中，玩家将扮演杀入甲子园的队伍(可选用现成的队伍，也可选用你培育出的队伍)，带领队伍直接参加淘汰赛。比赛是全程进行的，你可以通过Wi-Fi和别的玩家或是电脑进行一场场比赛，最终获得甲子园的胜利。比赛胜利后可获得点数来对自己球队的队员进行养成。

教练模式



在监督模式里，玩家要扮演的是一名没有钱吃饭，公寓被烧，而恰巧得到高校棒球队教练工作的男子。于是，这份工作就成了了他的救命稻草。这个模式十分特殊，由于玩家扮演的是教练，在比赛时也只能对球员做出战术要求而不是直接操控球员的具体动作，要根据场上的形势及时对球队及时做出正确的调整而获取比赛的胜利。

要点：此模式最重要的是评价，获得胜利就可让此数值增加。

选项一览

练习	用四种强度来让球队进行练习。最后两项目是单独指导和上课。
チーム管理	三个选项分别是全员休息，单独训话和改变练习内容。
フリータイム	可选择一名同伴到各地去玩，要消耗金钱。
データ	查看球员的资料和球队的成绩，还可查看球员的特殊能力。
システム	可进行存档和一些系统设置。不存档直接关机的话会让能力大大幅度下降。

队长模式

队长模式就是一如往常的故事模式，闲逛的主角偶然碰到了一个占卜师。经过对方的占卜，主角将成为棒球队的队长，活跃在甲子园的赛场上。经过这番诱导，主角义不容辞地加入了学校的棒球队，同时也因为某些原因顺利地接替了队长的位置。在游戏中，你将指导队员或自己进行练习，提升能力。而到比赛时，你将操纵球员来进行比赛。球队的表现如何，是否能进入甲子园，这就要靠你来一手操控了。

要点：此模式想要通关，世间评价要在70以上，比赛胜利后会增加。同时不要玩得太过分，会被学校退学。



选项一览

野手练习	进行各项野手练习方面的练习。
投手练习	进行各项投手练习方面的练习。
フリータイム	可选择一名同伴到各地去玩，要消耗金钱。

FINAL FANTASY III

ファイナルファンタジーIII

文 蕾伊　协力 铭风

战士的光之旅程 悠久的风之传说

最终幻想III

ファイナルファンタジーIII

◆Square Enix/Matrix◆RPG◆2006年8月24日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆1Gb◆5800日元
◆对应任天堂Wi-Fi连接◆推荐玩家年龄：全年龄

NDS

《FF》初代的数款作品曾反复被搬上过各大游戏平台，但发售于1990年的《FF III》却似乎始终保持着它独有的矜持，十多年来一次也没有被移植或重制过。今年8月，这款FC时代的最后一款《FF》作品终于在画面大幅度进化后登陆NDS。虽然游戏除了画面以外在其他方面的改动幅度并不大，也并未在现在看来已略显简陋的剧情和系统上添加更多笔墨，但是对于大部分老玩家来说，能在NDS上重新玩到昔日的这款经典作品已经足够了。有人说得好，NDS版《FF III》好不好玩，这真的重要么？

操作方法

十字键	移动
X	打开菜单
Y	与NPC对话
A	对话/调查/从部分交通工具降落
B	取消/从部分交通工具降落
L	缩放视角/战斗时与R同时按为逃跑
R	打开菜单/战斗时与R同时按为逃跑

菜单画面一览



❶ 角色

排在第一位的为在地图上移动时显示的角色。

❷ 角色状态

显示角色的基本信息，包括姓名、职业、等级以及HP和MP的情况。如果中了异常状态，姓名下方会有图标提示。

❸ 子菜单

包括道具、魔法、装备等子菜单，具体的将在后面进行解说。

❹ 所持金额

显示游戏中目前所持有的金钱数。

子菜单解说

アイテム

道具情况。つかう为使用，せいとん为整理道具，だいじなもの为重要道具。

まほう

つかう为使用魔法，おぼえる为习得已经持有的魔法，はずす为解除习得的魔法，こうかん为与同伴交换已经习得的魔法。

そうび

そうび为变更装备，はずす为解除装备，かいじょ为解除所有装备。

ステータス

确认角色们的具体状态和能力，具体分项目如下。

HP	显示HP的现在值和最大值。
MP	显示各等级魔法的剩余使用回数和最大使用回数。
ちから	影响攻击的效果。
すばやさ	影响战斗时的行动顺序和攻击回数。
たいりょく	影响升级时HP的增加情况。
ちせい	影响黑魔法的发动效果。
せいしん	影响白魔法的发动效果。
こうげき	影响攻击时对敌人造成的伤害。
ぼうぎょ	影响被攻击时受到的伤害。
まほうぼうぎょ	影响被魔法攻击时受到的伤害。

ならびかえ

按动A键可以调整角色在战斗中的位置。位于前列的角色命中率会有所提高，但防御力则较低；位于后列的话则反之。角色的站位也可以在战斗中通过前进(ぜんしん)和后退(こうたい)来调整。

ジョブ



转职。NDS版的本作中取消了CP值的设定，令转职更加自由，不过游戏中还是给转职设了小小的门槛。每次转职后角色的能力并不会得到完全发挥，必须经过一定战斗次数后能力才能完全回复。如果职业的熟练度高的话，也有可能不需要战斗就可以完全发挥职业的能力。每个职业的熟练度提高的话，该职业的攻击力和技能效果就会进一步提升。

コンフィグ

进行游戏的设定。メッセージ为调整对话时的文字表示速度；カーソル为光标设定，しょき为每次战斗时光标回到初始位置，きおく则为停留在前回的位置；いどう设定默认移动为慢走还是快跑；ききて为选择左右手操作习惯。

ちゅうだん

中断游戏，进行即时存档后退出游戏，下次在标题画面中选择CONTINUE可以从中断位置继续开始游戏。选择CONTINUE、NEW GAME或者LOAD GAME后即时存档会自动消失。

セーブ

记录游戏，只有在大地图上才能进行。在存档画面中可以查看到游戏的累计时间。



其他要点

回复

本作中的回复方式有宿屋和泉水两种。泉水分为回复HP和MP的，回复异常状态的以及回复战斗不能状态的几种。宿屋中可以回复HP和MP，但不能回复小人、青蛙、石化和战斗不能这四种异常状态。游戏初期如果战斗不能的话，可以回主人公鲁内斯的家中进行回复。

召唤魔法



本作中的召唤魔法分为白和黑两种效果，其中白效果多为辅助和回复效果，而黑效果则多为攻击性召唤。黑白属性合体后的召唤称为合体召唤，合体召唤只有魔界幻士才能够进行。

怪物图鉴



也许各位在打完了本作后会发现没有怪物图鉴可以观看，那么本作中到底有没有怪物图鉴呢？答案当然是肯定的，只是它的出现方式比较诡异而已。在浮游大陆的东侧有个ギサール村，中盘以后可以坐飞空艇到达那里。在村子的宿屋中有条隐藏通道，进去后和其中的人对话就可以查看到怪物图鉴了。

莫古利通信

游戏中的很多村子，以及最后的克难号上都可以发现可爱的莫古利，与它交谈就可以进行通信了。通信在本作中主要体现在信件的收发上。每发过一次信后，必须经过一小时以上才能发下一封。在莫古利的几个选项中，“手纸をおくる”为给自己的朋友或者游戏中的NPC发送信件，其中“近くの友达へ”为给利用NDS无线通信的朋友发信，“远くの友达へ”为给利用Wi-Fi通信的朋友发信，选择下方的NPC名字则为给NPC发信；“手纸一览”中可以查看到朋友和NPC发给你的信；“友达帐”上可以查看好友名单；“モグハウス”为收取无线通信或者Wi-Fi通信的朋友发给自己的信件。莫古利通信在本作中是一个非常重要的新系统，并且还关系到众多隐藏要素的取得，详细的将在后文的深度研究中重点分析。



全职业分析



素人(すっぴん)

出现条件： 初期

使用武器： 匕首、剑、杖、弓、爪

特殊战斗指令： 魔法(まほう)，能够使用LV1的白魔法和黑魔法。

性能： 素人取代了洋葱剑士成为本作中的初期职业，虽然能够装备的武器和防具很多，但整体能力却普遍较低。



战士(せんし)

出现条件： 取得风之水晶称号

使用武器： 匕首、剑、弓、斧

特殊战斗指令： 突击(ふみこむ)，攻击力比普通情况下有所提高，但防御力会相应降低。

性能： 传统的物理攻击型职业，可以装备的武器较多，但可以转职成骑士后这一职业的实用性将会大幅度降低。

拳法家(モンク)

出现条件： 取得风之水晶称号

使用武器： 爪



特殊战斗指令： 架势(かまえる)，遭到物理攻击后会进行反击。

性能： 可以装备的武器和防具非常少，但熟练度提高后完全可以空手对敌人造成巨大伤害。由于可装备的武具少，因此也省去了战士那样升级装备时的大开销。



白魔道师(しろまどうし)

出现条件： 取得风之水晶称号

使用武器： 杖

特殊战斗指令： 白魔法(しろまほう)，可以使用LV1～7的白魔法。

性能： 游戏初期和中期的回复专家，是前期游戏中必不可少的角色，缺点是防御力较低。



黑魔道师(くろまどうし)

出现条件： 取得风之水晶称号

使用武器： 杖、弓

特殊战斗指令： 黑魔法(くろまほう)，可以使用LV1～7的黑魔法。

性能： 能够使用各种攻击魔法，但不能使用LV8的黑魔法也决定了这个职

业不能用到最后。



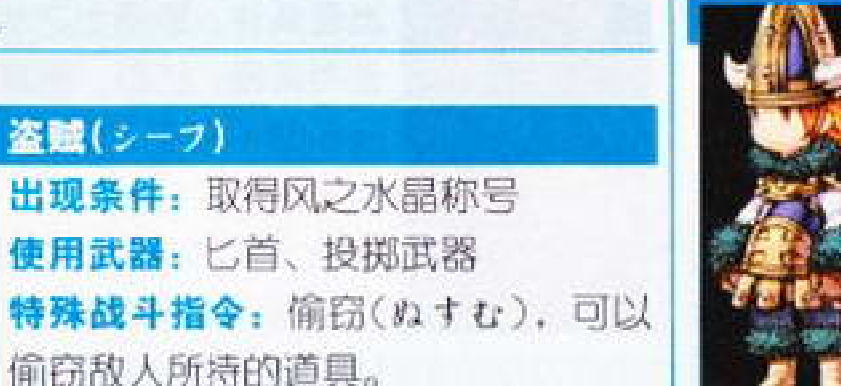
赤魔道师(あかまどうし)

出现条件：取得风之水晶称号

使用武器：匕首、剑、杖、弓箭

特殊战斗指令：魔法(まほう)，能够使用LV1～5的白魔法和黑魔法。

性能：FC版中只能使用LV1～4的黑白魔法，本作中能力有所提升，但依然有些不伦不类。



盗贼(シーフ)

出现条件：取得风之水晶称号

使用武器：匕首、投掷武器

特殊战斗指令：偷窃(ぬすむ)，可以偷窃敌人所持的道具。

遁走(とんずら)，提高从战斗中逃跑的几率。

性能：由于速度快，所以在战斗中的攻击Hit数很高。另外，如果将其排在队伍首位的话还可以开启一些锁住的门。



狩人(かりゅうど)

出现条件：取得火之水晶称号

使用武器：弓、投掷武器

特殊战斗指令：乱射(みだれうち)，可以随机对敌人进行4回连续攻击。

性能：取消了FC版中可以使用LV1～3的白魔法的设定，改为了使用乱射这一技能，相对来说比以前更加实用。



骑士(ナイト)

出现条件：取得火之水晶称号

使用武器：剑

特殊战斗指令：防守(まもる)，提高自己的防御能力。

魔法(まほう)，能够使用LV1的白魔法和黑魔法。

性能：接近战的专家，物理攻防能力都十分卓越，当同伴HP不足时还会挺身而出为其承担物理攻击。



学者(がくしゃ)

出现条件：取得火之水晶称号

使用武器：书

特殊战斗指令：调查(しらべる)，调查敌人的状态和弱点。

魔法(まほう)，能够使用LV1～3的白魔法和黑魔法。

性能：FC版中调查敌人弱点需要另外的指令"看破"(みやぶる)，本作中将其功能合并到了"调查"指令中，并另外追加了使用魔法的能力。使用道具时效果翻倍。



风水师(ふうすいし)

出现条件：取得火之水晶称号

使用武器：铃铛

特殊战斗指令：地形(ちけい)，利用地形效果攻击敌人。

性能：FC版中如果"地形"发动失败的话发动者反而会受到伤害，本作中风水士的能力得到了极大幅度的提升，实用度今非昔比。



维京海盗(バイキング)

出现条件：取得水之水晶称号

使用武器：锤子、斧头

特殊战斗指令：挑衅(ちょうはつ)，让敌人狙击自己，敌防御力降低。

性能：攻击力非常高，典型的物理攻击型角色，缺点是成长较慢。



魔剑士(まけんし)

出现条件：取得水之水晶称号

使用武器：匕首、剑、暗黑剑

特殊战斗指令：暗黑(あんこく)，消费自己HP对全体敌人造成伤害。

性能：虽然取消了FC版中可以使用低等级白魔法的设定，但全体攻击"暗黑"依然是非常实用的招数。





幻术师(げんじゅつし)

出现条件：取得水之水晶称号

使用武器：杖

特殊战斗指令：召唤(しょうかん)，使用召唤魔法。

性能：能够随机发动白效果和黑效果的召唤魔法，但不能发动合体召唤。

吟游诗人(ぎんゆうしじん)

出现条件：取得水之水晶称号

使用武器：匕首、竖琴

特殊战斗指令：歌唱(うたう)，唱出具有特殊效果的歌曲。

性能：取消了FC版中降低敌人等级的技能"威胁"(おどかす)和提高我方攻击力的技能"应援"(おうえん)，实用度大减。



空手家(からてや)

出现条件：取得土之水晶称号

使用武器：爪

特殊战斗指令：蓄力(ためる)，提高攻击力。

性能：蓄力效果可以累积，不过如果蓄力过头自己反而会受到伤害。



导师(どうし)

出现条件：取得土之水晶称号

使用武器：杖

特殊战斗指令：白魔法(しろまほう)，可以使用LV1～8的白魔法。

性能：能够使用所有白魔法，高等级魔法的使用回数非常多，是白魔道师的强化职业。



魔人(まじん)

出现条件：取得土之水晶称号

使用武器：杖

特殊战斗指令：黑魔法(くろまほう)，可以使用LV1～8的黑魔法。

性能：能够使用所有黑魔法，高等级魔法的使用回数非常多，是黑魔道师的强化职业。



魔界幻士(まかいげんし)

出现条件：取得土之水晶称号

使用武器：杖

特殊战斗指令：召唤(しょうかん)，能够进行合体召唤。

性能：能够发动合体召唤。



贤者(けんじゃ)

出现条件：取得土之水晶称号

使用武器：杖

特殊战斗指令：魔法(まほう)，可以使用LV1～8的黑白魔法和召唤魔法。

性能：虽然能够使用所有魔法，但魔力比起魔人和导师来显得略低。



忍者(にんじゃ)

出现条件：取得土之水晶称号

使用武器：匕首、暗黑剑、投掷武器

特殊战斗指令：投掷(なげる)，投掷武器攻击敌人。

性能：FC版中可以使用全部武器，本作中可以使用的武器大幅度减少。虽然能力有所削弱，但依然是终盘的强力职业之一。



洋葱剑士(たまねぎ)

出现条件：完成托帕帕的委托(详见后文研究部分)

使用武器：全部

特殊战斗指令：魔法(まほう)，可以使用LV1～8的黑魔法和白魔法。

性能：FC版中的初级职业，在本作中则成了隐藏职业。初期能力不高，是能够使用洋葱系装备的惟一职业。

攻略部分

水晶的启示

由于突然发生的大地震，主人公鲁内斯(ルーネス)掉入了洞穴中。一开始会遇到三只哥布林(ゴブリン)，虽然在NDS版中最初只有主人公鲁内斯一人上阵，不过对付这样的小杂兵依旧是小菜一碟。取得宝箱中的道具后继续前进，发现无路可走时调查尽头处的石头就可以出现新的道路。游戏中很多道路都要调查同场景中的某些物品才可会出现，如果发现无路可走时就多留意一下周围有什么可疑的物品或摆设吧，这个方法以后会一直用到。



前进途中可以发现一处泉水，调查的话可以回复HP和MP，继续前进就是游戏中的第一场BOSS战了。丢给它途中取得的“南极之风”(なんきょくのかぜ)就可以轻松取胜，如果不当心把这个道具用掉了也不必担心，毕竟是第一场BOSS战，难度还是非常低的。

战胜了笨重的大乌龟后，鲁内斯突然觉得眼前一亮。眼前的台座上，一颗晶莹剔透的水晶正在散发着耀眼的光芒。鲁内斯还没从眼前的奇景缓过神来，水晶居然发出了神秘的声音。水晶告诉鲁内斯，这个世界已经被黑暗所包围，再这样下去，世界上的光芒就会消失，世界的平衡就会彻底崩溃。这块大地需要重新为它带去希望之光的英雄，而鲁内斯就是被命运所选中的光之战士。鲁内斯并非孤军作战，除了他外，这个世界上还有着其他三名光之战士，水晶让他在找到其他同伴后再次回到这里，到时它将给这些战士们新的启示。

新的同伴

离开洞窟后往南走几步来到乌尔(ウル)村，原本是孤儿的他被这里的长老托帕帕(トパパ)所收养，因此这里也算得上是他的故乡了。



在村中左下的大屋里找到养父托帕帕，托帕帕表示也许自鲁内斯被带到这里来的那一天开始，就已经注定是光之战士了，他对鲁内斯非常支持，并鼓励他展开拯救世界的旅程。和托帕帕及养母尼娜（ニーナ）等人告别后，鲁内斯的冒险之旅也就正式开始了。长老家中的左右两边有两口泉水，可以用来回复HP、MP和复活战斗不能的同伴，在游戏初期没有学会复活魔法或“凤凰之尾”有限的情况下这里的复活泉作用相当重大。

在村子右上角，鲁内斯遇到了被几个孩子包围的少年阿尔库（アルクゥ）。阿尔库同样是由托帕帕带大的孤儿，但与鲁内斯不同的是，他自幼就比较胆小怕事。刚要上前帮阿尔库解围，他却一声不吭地离开了。在离开乌尔村前可以先在村子里转转，调查村子左上方的屋子中的蜡烛可以打开地下通道，进去后能够取得不少道具和回复魔法“ケアル”，村子右下方的井中也有一些道具。离开乌尔村后，重新返回最开始的祭坛洞窟，原本不能取得的宝箱也可以取得了，将它们全部回收后再赶路吧。

来到乌尔村南方的卡兹（カズス）村，在村子口会再次遇到阿尔库。他看到鲁内斯的突然出现，吓得跳了起来。原来村子里出现了幽灵，胆小的阿尔库误将鲁内斯当成幽灵了。为了证明自己的力量，告别懦弱的自己，阿尔库决定和鲁内斯一起展开冒险。

正如阿尔库所说的，卡兹村中的村民们由于遭到诅咒，身体全都变成了透明的。在酒场的柜台前发现了从迦南（カナーン）赶来的中年男子希德（シド），由于突然发生的大地震，他回家的道路被塌陷的巨大岩石给堵住了，所以只得留宿在卡兹村中。不过就住了这么一晚，他却也遭到诅咒成了透明人。看到村中的一片惨相，鲁内斯等人决定想办法帮他们解除诅咒。看到鲁内斯等出手相救，希德慷慨地把自己的飞空艇借给了他们，并给了他们一些解开诅咒的线索。要解开诅咒必须先得到“秘银指轮”（ミスリルの指轮），不过卡兹村里并没有此等宝物。就算要做新的，村里煅冶屋的老板高（タカ）铁匠如今也已变成了幽灵，已经无法再从事打造事宜了，而他那继承他衣钵的养女最近也突然不知了去向。

飞空艇就在村子西侧的沙漠中。登上飞空艇，一个俏皮的少女出现在鲁内斯和阿尔库面前。经少女自我介绍，得知她竟是高铁匠的养女蕾菲娅（レフィア）。由于受不了父亲的严苛训练，蕾菲娅从家中逃了出来，当鲁内斯让她帮忙打造秘银指轮时，她却因为功夫不到家而无从下手。不过事情倒也不是完全没有办法，蕾菲娅说自己的父亲曾经做过一个秘银指轮，并将它送给了萨森（サスーン）城的国王。为了拯救父亲和村民，蕾菲娅加入了鲁内斯一行。



乘坐飞空艇穿过树林来到西方的萨森城，在城门口遇到了城里的士兵。士兵说城里的人们也中了同样的诅咒，而这一切似乎都是一个叫金（ジン）的家伙所为，他正在着急着如何解救他们呢。士兵为鲁内斯等人引见了已变成幽灵的萨森国王，国王表示指轮现在在他的女儿莎拉（サラ）公主处，不过她人已经好几天没见了，说不定已经被金给抓走了。金的老巢在北方的封印洞窟中，正当众人准备赶往那里时，刚才的那个士兵因格兹（イングズ）也准备一起同行。临走前，国王提醒众人封印洞窟中有一处隐藏通道，而洞窟中的骸骨就是开启通道的钥匙。城左上和右上的塔中有几个宝箱，其中左边塔中有个宝箱中的物品“ワイトスレイヤー”要先打倒敌人“グリフォン”才能取得。

莎拉公主

来到北方的封印洞窟，在地下二层无路可走时，按照国王的提示调查旁边的骸骨就可以开启前进的道路。刚打开通道，鲁内斯等人就见到了一位气质高贵的少女。因格兹对这个身影可谓再熟悉不过了，她就是自己仰慕已久的莎拉公主。担心公主安危的因格兹连忙让她离开这个是非之地，但倔强的莎拉却还是想和众人一起去解救自己的臣民，并表示自己此行的目的就是为了封印金。此时莎拉会作为NPC加

入队伍，以后只要有NPC在队伍中，按Y键就可以和他们对话。NPC并不能直接由玩家来操纵，但有时会随机参加战斗为玩家提供一定的便利。

在地下三层可以见到金。莎拉举起手中的指轮刚想封印金，金却诡异地笑了起来。原来他的暗黑之力已经恢复，光靠秘银指轮已无法对其造成威胁。既然这样，那就只好动武了。如果刚才有跟莎拉对话，那么就有机会得知金的弱点是冰属性，丢几个"南极之风"送他归西吧。在鲁内斯等人的配合下，莎拉成功封印了金，不过鲁内斯等人的身体却开始慢慢地消失……鲁内斯等被传送到了最初的风之水晶处，正如之前约定的那样，水晶给予了众人新的启示，沐浴在光辉之中的四人更进一步明确了自己拯救世界的使命。之后调出菜单在"ジョブ"选项中就可以进行转职了，一开始能转的职业并不多，盗贼和白魔道师都是初期比较实用的职业，推荐使用。



回到萨森城，莎拉公主早已等候多时。她轻轻将指轮丢进了圣泉之中，诅咒终于被解开了，曾经的透明人们终于恢复了本来的样貌。为了表示谢意，国王将"折叠舟"(おりたたみカヌー)给了鲁内斯等人。虽然心中满怀不舍，但莎拉最终还是不得不跟众人告别，并嘱咐他们在一切都结束后务必再到城里坐坐。

失忆的男子

回到卡兹村，村民们同样也都恢复了正常。刚一进村，蕾菲娅就和父亲撞了个正着。高铁匠二话没说就把蕾菲娅带回了家中，就算同伴们再怎么解释他依旧不放人。

来到酒场，希德拜托鲁内斯等人把他送回家并作为NPC加入了队伍。没办法，好人只能做到底了。由于归途依然被巨石所挡，希德建议给飞空艇装上秘银，这样说不定就能击碎挡路的岩石，而这一道工序自然就要拜托高铁匠来完成了。来到村子右上的高铁匠家，他满口答应了大伙儿的请求，并很快就帮大家安装好了秘银。离开村子时记得去卡兹村右上的洞窟中，里面可以取得一些道具。

刚刚坐上飞空艇，一个熟悉的声音钻入了众人的耳中，原来蕾菲娅又悄悄地从父亲处溜出来了。坐飞空艇来到卡兹村西侧的岩石处，在安装了秘银的飞空艇面前，岩石瞬间化成了粉末，但由于冲击过大，飞空艇也在同时支离破碎。

往下走几步就可以来到迦南村，在回家前，希德建议鲁内斯等去找阿加斯(アーガス)王，他应该知道有关飞空艇的秘密。

来到村子左上方希德的家中，发现他的老婆在他离家数日间已经病倒了，而且似乎病得不轻，必须用"圣灵药"(エリクサー)才能医治。如此珍贵的道具游戏初期怎么能获得呢？别担心，迦南村中就有一个，而且就白白地放在露天等人去拿。从村子右上通过水路一路绕到右下角就可以取得宝箱中的圣灵药，对病床上的希德夫人使用她就会立刻康复。为了答谢鲁内斯的再次相救，希德将自己家的密道告诉了鲁内斯。调查床边的灯可以打开密道进入原本的飞空艇仓库，里面的好东西可真不少。

宿屋右侧屋子中的病床上躺着一位叫做塞丽娜(サリーナ)的女子，听她说自己仰慕的男子德修(デッシュ)丢下她独自一人前往东边有龙生栖的山中去了。在离开村子前记得买一个"解毒剂"(どくけし)以后备用。

赶到东边的山中，在山顶遭遇了传说中的巨龙，鲁内斯等人被巨龙带回了自己的巢穴。正当鲁内斯等人在思索着如何逃出这该死的地方时，身后突然出现了一个陌生男子的声音。原来他就是塞丽娜要找的德修，没想到这家伙也被抓到了这里。也许是几人的一惊一乍引起了巨龙的注意，原本出去寻找猎物的巨龙赶回了巢穴，并向鲁内斯等人袭来。以鲁内斯等人目前的实力是无法战胜它的，进入战斗后就赶紧按住L+R键逃走吧。千钧一发之际，德修把"缩小魔法"(ミニマム)给了鲁内斯等人，并和众人一起跳下山崖逃离了巨龙的攻击。德修表示自己失去了记忆，除了名字外已经什么都想不起来了，他非常希望能



和鲁内斯等人一起展开冒险，于是队伍中又多了一个NPC。

海盗与大海龙

在大地图上一直往南走来到回复之森，正如它的名字一样，里面有回复泉可以利用。与泉边的小人交谈，得知他来自南方的小人村托扎斯(トーザス)。要前往小人村必须先用缩小魔法把自己变成小人，如果之前已经把缩小魔法装备了的话，此时和小人对话还可以再获得一个。

小人村在南方的树丛中，必须先全体变成小人前去那里才可以进入，要注意的是变成小人后物理攻击力和防御力都会大幅度削弱，如果碰到敌人最好选择逃跑或用魔法攻击。进村后得知村里惟一的医生肚子疼，对其使用消毒剂他就会康复。作为答谢，医生开通了家中的密道，通过它就可以前往山谷。调查医生家的书桌、柜子和坛子可以得到一些道具和魔法，搜刮完了再离开。



走出密道可以来到维京人的洞窟，不过这帮昔日征战四海的男人们现在看上去可不怎么爽。在洞窟的右侧可以找到维京人的头领(和他对话会切换到剧情特写画面)，从他嘴里得知，由于大地震以来海上的海龙突然暴走，现在他们都不敢出海了。洞窟中有宿屋、道具屋和魔法屋，在莫古利所站处的下方有条密道，进去后可以得到三个三级黑魔法。

离开洞窟，在海边可以发现一条船，坐上后航行一会就会遭遇海龙奈普特(ネプト)，以此时的实力是战不过它的，所以还是别先去坐船为妙。步行到北方的奈普特神殿，发现神殿内海龙石像的左眼没了，如果之前跟维京人的头领对过话，那么此时就会发生剧情。用缩小魔法钻入石像的眼眶，在深处会发现一只大老鼠，正是这家伙偷走了龙眼。解决掉它后得到了另一颗眼珠，将它镶嵌在石像处，海龙居然开口说话了。原来，眼珠就是它的心，心被偷走后它失去了理智，而现在它终于回复了本性，又可以继续为人类守护这片蔚蓝的水世界了。

海龙将水之牙交给了鲁内斯等人，告诉他们有人将光封印在了地下，并拜托他们一定要将光找回来。回到维京头领处，他把海边的大船企业号(エンタープライズ号)送给了鲁内斯。

参天巨塔

得到企业号后可以开船去周边的村子转转，在神殿西南的托克尔村(トックル)里可以打探到一些情报；而在托克尔西边的古代人之村，可以从村民处得知这块大陆是一块浮游大陆，而支撑着它的奥恩塔(オーエンの塔)正是由他们古代人造的。古老权族之谷(ゲルガン族の谷)位于托克尔西北处，那里的人眼睛虽然都看不见了，但却可以用第六感来预知未来。在下层与他们的长老对话，他会将进入奥恩塔的青蛙魔法(トード)送给鲁内斯，并用其第六感告知众人德修即将面对自己的命运。

地图偏上方的奥恩塔原本是无法进一步深入的，不过有了青蛙魔法后就可以不断前进。在塔中央偏左的位置使用青蛙魔法进入塔的一层，进入之后记得马上变回正常状态以应对迷宫中的敌人。来到第五层，调查上方的开关可以打开下方的通道继续前进。在第十层见到了BOSS美杜莎(メデューサ)，她奉魔王撒旦(ザンデ)之命来这里破坏动力炉，以让浮游大陆脱离塔的牵引自生自灭。解决掉美杜莎后，德修突然冲向了眼前的火炉。他终于恢复了记忆，而这个平时看起来有些大大咧咧的家伙竟然是古代人的后代，而其任务就是监管这座通天巨塔的安危。动力炉如今出现了重大故障，德修为了维修它只得纵身跃入火海。在与滔天火光融为一色之前，德修让鲁内斯等人前往矮人洞窟(ドワーフの洞窟)，那里应该有火之力。

火之水晶

当鲁内斯等人再度醒来时已经在船上了，原本奥恩塔东侧挡路的漩涡已消失，这样就可以坐船来到地图西北方的矮人洞窟了。在洞窟中央有个祭坛，与附近的矮人族长交谈后得知祭坛上供奉的两个矮人之角中的其中一个被盗贼偷走并带到地底湖去了。由于矮人族天生是旱鸭子，所以族长只好拜托鲁内斯等人潜入湖中将冰之角给取回来。

从祭坛左边的道路来到地底湖附近，变成青蛙后潜入水中。在底层与盗走矮人之角的家伙战斗后将角取回，不过在回去的路上，鲁内

斯身后似乎总有一团可疑的阴影……将矮人之角交给族长后，族长解除了祭坛的结界，准备将角供奉到祭坛处，可此时在地底湖中曾经打败的那个盗贼却又出现了。原来在湖中他是故意被鲁内斯等人打败的，为的就是能够放长线钓大鱼抢走结界中的另一个矮人之角，而之前一直跟随在鲁内斯等人身后的阴影也正是他。由于出现得实在过于突然，盗贼轻易就夺走了另外一个矮人之角，并扬言这是传说中的冰之角，用它可以熄灭通往火之水晶处的火焰，从而取得火水晶之力。

由于冰之角被盗走抢走了，火之水晶现在的情况岌岌可危。来到北方的炎之洞窟，在地下三层无路可走时调查路边的石头可以继续前进。在深处终于再次遇到了盗贼，如今的他已经在火之水晶的强化下实力已经今非昔比，为了更进一步得到真正的火之力，他向鲁内斯等四名光之战士发起了进攻。由于受火之力影响，这次BOSS比较怕冰属性的攻击，抓住他的这个弱点进行攻击吧。打倒他后不仅可以取回两只冰之角，鲁内斯等人更获得了火之水晶之力，取得了火之水晶称号，这样就可以转职成新的职业了。

将两只冰之角还给矮人族长，他把一把魔法钥匙交给了鲁内斯。另外，和洞窟右下的矮人交谈，他就会帮助大家挪去右下挡路的巨石，里面有不少宝物哦。

哈因的移动城

正要离开矮人洞窟时，一个奄奄一息的男子用尽最后的力气赶来告诉众人托克尔村被洗劫一空，而且就要被放火烧掉了。事件的策划者哈因(ハイン)能够随时转换自己的弱点，只有学者才能够看穿他的把戏。

赶到托克尔，刚进村就被一帮哈因的士兵给团团围住。鲁内斯等人只得乖乖地束手就擒，不过用这个苦肉计说不定可以直捣虎穴消灭哈因呢。鲁内斯等人被打入了大牢，与其说这里是一座监狱，倒不如说它是一棵巨大的参天之树。一打听得知这座监狱正是贯穿生命之森的长老之木而建成的，如今长老之木已被魔道师哈因给控制了。

在牢房中竟然遇到了阿加斯的国王，如今他的部下已经都被哈因所操纵，因此贵为天子的他才不得不承受这牢狱之灾。和牢房右侧倒在地上的士兵交谈可以得到缩小魔法，利用缩小魔法从右上角的小孔可以逃离牢房。

一直深入，在最深处见到了魔道师哈因，他不仅操控着士兵们，更口出狂言要支配整个世界，当然这种妄想在鲁内斯等光之战士面前无异于痴人说梦。在原本的FC版中，哈因是一个比较难缠的BOSS，因为他会随时变换弱点，要依靠学者用技能看穿他的弱点攻击才能更奏效；在此次的NDS版中，哈因的实力得到了一定的削弱，即时不转职为学者，利用一般的战法打败他也不困难。战胜哈因后，四周的墙壁突然发出了声音，声音告诉鲁内斯等人自己是生命之森的长老之木，他非常感谢鲁内斯等人能够帮他解除哈因的诅咒，而那些被囚禁在他体内的人们终于也可以重见天日了。将风之牙交给鲁内斯等人后，长老之木陷入了长眠。

原来的世界

来到阿加斯城，由于鲁内斯等人成功解救了国王，国王将王家代代相传的“时之齿轮”(ときのはぐるま)送给了众人，并嘱咐要将其交给希德。阿加斯城内的右侧有几处密道，仔细将它们都找出来吧。另外，城左上和右上的门要



将盗贼排在首位或者用魔法钥匙才可以打开，进去后可以发现不少宝物。其中左上的门进去后要调查柜子才可以取得宝箱，打败哈因后和柜子旁的魔道师对话可以取得两个圣灵药。

将时之齿轮交给希德后，他帮大家改造了企业号，听希德说这样就可以离开浮游大陆前往原来的世界了。原来的世界？听到这里，鲁内斯等人都一头雾水。希德解释道，他和这四位光之战士原本并不是这块浮游大陆的居民，十多年前，他正像往常一样用飞空艇载着人们往来于世界各地，眼前的世界却突然被黑暗所以笼罩。当他再度恢复意识的时候已经身处一片火海了，而且飞空艇也已经粉碎，他惟一救出的就是鲁内斯等四名光之战士。已经多年没有回到自己的故土了，希德希望眼前这群命运中的人能够亲自却确认一下曾经的故乡如今到底是何番景象。

水之巫女

从浮游大陆的边缘离开，顶着强风来到一个广阔的大海原，原本广袤的浮游大陆在这个世界中小得就如同一块岛屿。在大地图东北角上可以发现一座小岛，岛边停留着一艘破船，在岸边按B降落后进入船内。

船舱内有一位老人，老人旁边的病床上躺着一位昏迷不醒的少女。听老人说，在大地震后世界沉入了海底，床上那位名叫艾丽娅（エリア）的少女为了阻止黑暗令时间停滞才变成了现在这一副样子。对艾丽娅使用一个回复药（ポーション）可以令其康复，艾丽娅一眼就看出鲁内斯等人就是传说中的光之战士，她请求鲁内斯等人护送她前往水之神殿，用那里的水之水晶的碎片献给被封印的水之水晶说不定就可以解开暗黑的诅咒。

水之神殿位于世界东南最大的大陆上，进入神殿后取得尚且保存完好的碎片。当鲁内斯等人问起碎片的来历时，艾丽娅告诉众人世界在被黑暗笼罩的时候，她们水之巫女协力将水晶封印了起来，她们坚信总有一天传说中的光之战士一定会出现，所以这块碎片可以说是解开水晶封印的钥匙。来到底层的水之水晶前，艾丽娅小心翼翼地将碎片放在水晶前进行祈祷，原本黯淡的水晶开始慢慢地重新焕发出耀眼的光芒。艾丽娅指引着鲁内斯等人将心中的光与水晶融合，这样水晶就能恢复力量，将笼罩世界的黑暗驱散，令时间回归。

一切进行得是那么顺利，可正在此时，撒旦派来的章鱼怪突然出现企图暗算鲁内斯等人，艾丽娅为了拯救众人而挡住了攻击。与章鱼怪的战斗胜利了，水晶完全恢复了应有的光辉，而艾丽娅却也要永远离开大家了。在临死前，艾丽娅把水之称号赐给了众人，又有新的职业可以转了。

水之洞窟开始剧烈地晃动，鲁内斯等人陷入了昏迷。在梦境中，一个老妇的声音引导鲁内斯等人前去达尔克（ダルグ）大陆寻找多加（ドーガ），要想阻止撒旦的恶行必须依靠他的力量。

黄金公馆

鲁内斯等人昏迷了整整三天三夜，当他们再度清醒时已经躺在水之街阿鲁姆（アルム）的宿屋中了，而街上的人们似乎谁也不知道时间曾经停止过。曾经淹没在水底的大陆浮出了水面，现在又有新地方可以去了。不过正当鲁内斯等人准备在村外坐船继续启程时，却发现他们的船已被人锁了起来。在镇上的酒场中一打听才知道这原来是一个叫做格尔德（ゴールドル）的人干的，格尔德是个嗜钱如命的家伙，他的公馆位于阿鲁姆南部，据称那里遍地都是黄金。不过为了防止有人偷窃，他的公馆前设有一片恐怖的无底沼泽，要是不幸掉进那里就必死无疑。而要攻克这片沼泽的办法也不是没有，那就是“浮游草鞋”（ふゆうそうのくつ），这个神奇的道具就在镇上下水道中的德利拉（デリラ）婆婆手中，然而通往下水道的门却被锁了。

和镇上右侧大屋中的村长吉尔（ジル）交谈后，他非常乐意帮助这群光之战士打开前往下水道的道路。此时门外似乎有动静，四个猥琐的大叔鬼鬼祟祟地在门口偷听，当这四个自称“光之战士”的家伙得知鲁内斯等人将赶往下水道时，立即准备率先赶到那里。

在下水道中会再次遇到四位大叔，他们被几个怪物给团团围住了，帮他们解围之后他们终于承认自己并不是真正的光之战士(当然，鲁内斯等人早已知道了这一点)。在下水道的最底层见到了性格怪异的德利拉婆婆，她看上去不怎么信任鲁内斯等人，不过在众人的强烈要求下她还是把草鞋丢给了他们。就在鲁内斯准备上前接下草鞋时，大叔四人组又出现了，他们提醒鲁内斯要小心这所谓的“草鞋”。鲁内斯下

意识地后退了几步，那“草鞋”果然在众人面前爆炸了——婆婆丢过来的是炸弹。在大叔们的解释下，婆婆终于相信了鲁内斯等人的身份，把真正的浮游草鞋送给了大家。

借助草鞋之力成功渡过南方格尔德公馆（ゴールドルのかん）前的沼泽进入馆中，正如传闻的那样，这里是个金碧辉煌的世界。进入馆中后一直走可以来到二楼，不过在取得了几个宝箱后会发现没路了。退回一楼，在右上角的房间中(必须将盗贼排在首位或者用魔法钥匙打开)就可以继续前进，用不了多久就可以来到最深处见到格尔德。格尔德果真是个黄金迷，不仅屋里到处是金色，就连他身上的盔甲也都是金色的。在格尔德的身后，竟然保存着一颗土之水晶，见到鲁内斯等人后，格尔德向众人发起了攻势，在与他的战斗中最好多用物理攻击。格尔德战败后并不甘心交出水晶，为了不让鲁内斯等人得到它，他甚至当着众人的面将水晶击得粉碎，而自己也趁机逃之夭夭了。

虽然土之水晶被破坏了，但鲁内斯等人还是成功得到了船锁的钥匙，回到阿鲁姆附近，被锁住的飞空艇终于恢复了自由。

撒罗尼亚的王子

来到大地图西北的撒罗尼亚（サロニア）城附近，飞空艇突然遭到了来历不明的炮击，好不容易取回的飞空艇顿时被炸成了碎片。掉落到地面后，敏锐的因格兹立即察觉到了附近的紧张气氛，众人定睛一看果不其然，两批军队正摆好架势排在众人两侧剑拔弩张。

由于内乱的发生，撒罗尼亚城里此时是进不去了，退回到大地图来到左下的下城区，从居民口中可以得知两批军队原本都是撒罗尼亚的士兵，而将他们强制分成两派的竟是国王。来到右上的酒场前，听有个老人说一个长得挺像王子的少年进入了酒场。进入酒场，发现老人口中的那个少年正被一群恶棍围困，少年自称撒罗尼亚王子，但那帮家伙却怎么也不相信他。帮少年解围后，他表示自己是撒罗尼亚国王贡（ゴーン）的儿子阿鲁斯（アルス），从他的不凡气质中，鲁内斯等人感觉此话非虚。阿鲁斯王子告诉鲁内斯。就像外界传闻的那样，为两个军队的纷争推波助澜的人的确是他的父亲，为了劝阻父亲的行为，他曾多次尝试着去劝说他，可惜结果则是自己被驱逐出了撒罗尼亚城。阿鲁斯请求加入鲁内斯的队伍，一起去解救自己头脑发昏的父亲。

回到城中，守城的士兵以王子已被驱逐为由不让他通行。此时，城中突然走出另一名士兵解除了禁令。士兵安顿好了众人的住处，并表示明天就带大家去见国王。晚上，国王突然出现在了阿鲁斯的床边，不过令人吃惊的是，他竟然向自己的亲生儿子举起了手中的匕首。看到阿鲁斯被惊醒，国王似乎有了一丝犹豫。此时门外又出现了一名男子，他正是这个国家的大臣，而正是他在幕后操纵着国王乃至整个国家的兵权。大臣催促着国王快点对阿鲁斯下手，但国王的理智并未完全丧失，不忍对自己儿子下手的他用仅存的理智将匕首捅进了自己体内，这样一来大臣的催眠术也就失效了。气急败坏的大臣向众人发起了进攻，如果能力不高的话此战是比较困难的，建议转职成龙骑士和他拼。在撒罗尼亚东南下城的塔中可以取得不少龙骑士的装备，好好利用。

虽然铲除了大臣，但国王的生命也走到了尽头，坚强的阿鲁斯决定继承父亲的遗志治理撒罗尼亚。在撒罗尼亚本城中转转以回收道具，事件结束后鲁内斯所处的房间(有床的房间)右边有密道，进去后可以获得很多不错的装备。与城内右侧房间中的工程师对话可以获得新的飞空艇鹦鹉螺号（ノーチラス），这样光之战士们就可以再次飞上青空了。

魔导师多加

鹦鹉螺号具有穿透强风的能力，有了它就可以突破达尔克大陆（阿鲁姆西侧的大陆）的强风去前往多加之馆（ドーガの馆）了。进入馆中，两只莫古利围了过来，他们后面站着一个瘦削的老头，他就是这里的关注多加。

多加似乎早就明白了鲁内斯等人的身份，他告诉众人，撒旦准备将这个世界完全包容于黑暗之中。多加、撒旦以及乌奈（ウネ）曾经都是大魔导师诺亚（ノア）的得意门徒，诺亚临死前，把自己的魔力传授给了多加，把梦境留给了乌奈，而赐予撒旦的，则是人类的生命。不过撒旦并不觉得恩师赐予自己生命是件好事，



不领情的他离开了这片大陆，并准备借助暗之力笼罩大陆，通过阻止时间的流动来让自己从有限的生命中解放。光之战士的出现破坏了撒旦的计划，为了不让自己的野望彻底破产，撒旦目前正在寻找新的办法来令时间再度静止。

为了阻止撒旦，多加加入了鲁内斯的队伍。他建议鲁内斯等人先去一趟魔法洞窟。多加加入后按Y键和他对话的话，可以得知原本被格尔德击碎的土之水晶只是赝品。多加之馆内有莫古利商人的场景右上可以用野菜(ギサールのやさい)召唤出胖陆行鸟寄存物品。在多加的房间中，调查书桌可以复活战斗不能的同伴，调查书桌旁的羊头则可以回复HP和MP，调查右上方的蜡烛可以打开密道前往魔法洞窟。

变成小人进入魔法洞窟，在深处，多加会使用自己的魔法给鹦鹉螺号附带潜水的功能。之后，他吩咐鲁内斯等人前往撒罗尼亚南方海底的时之神殿去取得那里的"诺亚之琴"(ノアのリュート)，据说它的美妙音色能够深入人的梦境，从而将沉睡的乌奈从梦境中叫醒。而多加此时自己要做的，则是通过魔法阵飞往异次元空间取得前往艾乌列卡(エウレカ)的钥匙。

沉睡的巫婆

在前往时之神殿前，可以先去格尔德公馆东方海底的海底洞窟去回收宝箱，里面的敌人经验值很高，如果觉得目前队伍不够强的话也可以在那里练练级。另外，在阿鲁姆村和多加公馆中间的海域内潜水后沿着左边的海底峡谷前进到尽头再浮上来可以来到多加村(ドーガ)，里面可以买到LV1～5的召唤魔法和大部分黑白魔法。

时之神殿位于撒罗尼亚南方的圆形港湾附近，在那里潜入海中就可以到达。神殿内有不少上锁的门，事先可以转个盗贼排在首位从而开门取得其中的宝箱。沿着道路一直下行，在取得诺亚之琴房间外的长型台阶右上方可以穿过瀑布进入密道取得三个宝箱。

取得诺亚之琴后前往神殿北方(陆地上)的乌奈之祠(ウネのほこら)，用诺亚之琴的音色唤醒沉睡的乌奈，众人竟发现她就是那个曾经在梦境中引导他们前去寻找多加的那个老婆婆。乌奈将自己保管的火之牙送给了鲁内斯等人，并提议众人赶紧去取得巨大船克难号(インビンシブル)，用它的翻山能力就可以得到最后的土之牙。

来到撒罗尼亚西侧(陆地上)的古代遗迹，进去后碰到几个学者，由于地震的原因塌陷的岩石挡住了他们前行的道路，不过乌奈会发动法术来消除这些岩石。在遗迹深处，众人成功取得了克难号，这条巨船可以说是一个大本营，里面不仅可以购买物品，还可以寄存道具和进行莫古利通信。熟悉了一下船上的环境后，乌奈也要离开了，要取得土之牙的任务则交给了鲁内斯等人来完成。离去前，乌奈让众人在取得土之牙后再次前往多加之馆，届时她将有东西交给大家。

魔导师的试炼

暗黑洞窟在阿鲁姆北方，里面的敌人大多具有分裂能力，如果有了暗黑剑的话对付它们就容易多了。在古代遗迹南方的山谷中，按动A键利用克难号的跳跃能力可以来到魔剑士之村法格巴多(ファルガバード)，武器屋中可以买到暗黑剑"阿修罗"(あしゅら)，另外在里面的洞窟中也可以取得一些不错的装备和暗黑剑。如果和村子右上瀑布内的男子交谈会和忍者发生战斗，胜利后可以得到"菊一文字"(きくいちもんじ)。



唤魔法"リバイア"。NDS版的本作中存在着一个BUG，获得鹦鹉螺号后就可以从山的缝隙中挤进这里，但却无法遇到利维亚桑，进去之后也无法再出来了。所以要确保游戏顺利进行的话，还是等拿到了克难号后再来这里吧。

巴哈姆特位于浮游大陆小人村的西侧的巴哈姆特洞窟(バハムートの洞窟)中，同样也需要用克难号才能前往那里。它的招牌攻击手段"メガフレア"依然强劲，不过如果我方等级足够的话其实要战胜它并不困难，战斗胜利后获得召唤魔法"バハムル"。

在进入暗黑洞窟前最好转个魔剑士，让他在战斗中使用特技暗黑(あんこく)可以对全体敌人造成伤害，从而令战斗更加轻松。暗黑洞窟前往地下二层的入口附近有个魔剑士，和他交谈可以得到"虎彻"(こてつ)。暗黑洞窟中开始出现源氏装备，务必将它们全部回收。在洞窟底层击败BOSS获得土之牙，之后就可以再次利用鹦鹉螺号回到多加之馆了。

回到馆中，空气中传来了多加的声音。多加指引鲁内斯等人利用魔法阵前往多加洞窟去见他和乌奈。在洞窟尽头见到了两位老人，不过他们这次居然要求鲁内斯等人向他们发动进攻，因为要想完成艾乌列卡的钥匙，必须光之战士们与他们战斗时发出的巨大能量。此时要面对的是多加和乌奈的二连战，要时刻注意自己的体力小心应付。双方对峙时产生的巨大能量终于令艾乌列卡钥匙完成了，不过两位老人也即将走完人生。面对死亡，多加和乌奈没有一丝悲伤，他们表示就算自己的身体死去了，但心却不会消失。乌奈临死前将完成的钥匙交给了众人，并引导他们前往由古代像守护的水晶塔，撒旦就在那里。

召唤兽

马上就要面对最终决战了，在此之前可以先去取得三个强力的召唤兽。在撒罗尼亚东南方的海底可以挑战奥丁(オーディン)，击败它后可以取得召唤魔法"タスト"。

浮游大陆阿加斯城的西侧有个湖，用克难号越过矮山后乘折叠舟进入湖中就可以来到湖底迷宫与大海龙利维亚桑(リバイアサン)战斗，它的全体攻击"つなみ"，战胜它后获得召

禁断之地

取得强力的召唤兽并做好充分准备后就可以去古代人迷宫了。首先要来到暗黑洞窟西侧，在那里会发现两排巨大的古代人像，从飞空艇上降落到地面，步行往北走就可以将古代人像消灭，这样就可以坐飞船进入古代人迷宫了。

在古代人迷宫一层中央的房间内，鲁内斯等人发现了真正的土之水晶，解决掉它的守护者后，众人获得了土之水晶之力，这样一来剩下的几个职业都可以转了。

穿过古代人迷宫来到水晶塔，在水晶塔一层中央的房间中可以来到禁断之地艾乌列卡，里面有着究级防具缎带(リボン)和五件禁断武器，不过它们都有着强劲的BOSS守候，打倒守护禁断武器的BOSS后我方全员都会完全回复一次，所以在与它们的战斗中不要吝惜自己的MP，全力以赴吧。在禁断之地的底层可以购买到最高级的黑白魔法，如果之前已经取得了三个隐藏召唤魔法，在这里就可以重复购买它们。另外，在商店的右侧有条隐藏通道，进入后可以购买到手里剑和水晶防具，如果队伍中有忍者这一职业的话，建议多买些手里剑，这样打起最终BOSS来将会更加轻松些。

决战

取得禁断武器之后就可以继续深入水晶塔了，此前最好先退回到水晶塔外的大地图上存一下盘。水晶塔外的大地图是游戏中最后可以存盘的地方了(除中断外)，因此在进入前一定

要保证自己的实力达到一定水平。如果嫌等级不够高的话，可以去巴哈姆特洞窟或利维亚桑所在的迷宫练一下级，那里的敌人不难对付，而且经验值比最终迷宫中的普通敌人都要高。

在水晶塔顶层，鲁内斯等人发现了一面镜子，正在仔细观察时，众人却发现自己的身体已经无法动弹了。关键时刻，多加的声音再度在众人耳边响起。多加表示，要解开镜子中魔龙的诅咒，就需要找到五颗光之星。多加用最快的速度从世界各地为众人找来了五位拥有光之心的人，他们分别是莎拉公主、希德、已经从动力炉中爬出来的德修、撒罗尼亚王子阿加斯以及自称光之战士的大叔代表。在众人的帮助之下，魔龙的诅咒终于解除了，而企图让黑暗笼罩世界的魔王撒旦也在同时出现。打败撒旦后，他表示事到如今就算打倒他也已经无济于事，因为黑暗之云已经慢慢包围了整个世界。此时会与黑暗之云发生战斗，此战必败。在大伙儿的鼓励下，光之战士们再次站了起来，并踏入了黑暗世界进行真正的决战。

进入黑暗世界后直到游戏结束是无法再返回的了，这一点必须注意。黑暗世界的四个角上有四个魔法阵，进去后可以和暗之水晶守护者发生战斗，从而恢复光与暗的平衡。每次战胜暗之水晶守护者后我方全员同样会进行一次全回复，另外在迷宫中也可以发现几个宝箱，里面都是究级防具缎带，一定不要错过。释放全部四位暗之战士后就可以通过中央的魔法阵去挑战最终BOSS黑暗之云了。黑暗之云的攻击非常强劲，它左边的触手会发动全体雷电攻击，如果再配合本体的超强力全体攻击波动炮，会对我方造成极大的威胁。进入战斗后建议先集中全力消灭它的左触手，这样对我方造成威胁的就只有本体的波动炮了，只要回复工作及时跟进，要战胜它也就只是时间问题了。

欣赏完经典的大团圆结局后电脑会让玩家生成一个存档，读取这个存档后玩家会回到古代人迷宫处，而在之前游戏过程中得到的等级、金钱等所有要素则全部保留。之后就可以继续在《FF Ⅲ》的世界中展开更进一步冒险了，一些在原本游戏时没有达成的收集要素和隐藏要素也完全可以等到此时再来进一步补完。



深度研究

NPC的回信

游戏中满足一定的条件后，NPC就会给你回信。第一次给NPC发信后可以收到他们的第一封回信；当你与朋友联机，收到朋友的一封信后再给NPC发第二封信就可以收到他们的第二封回信；收到朋友的三封信后再给NPC发第三封信可以收到他们的第三封回信；通过联机给朋友发满八封信后再给NPC发第四封信就可以收到他们的第四封回信。其中，阿鲁斯（アルス）的第四封信要先给大叔四人组（4じいさん）发第四封信后才能收到，希德（シド）的第四封回信要等完成莎拉（サラ）公主第四封回信的剧情后才能收到。

隐藏职业 洋葱剑士

要取得本作中的隐藏职业洋葱剑士，必须收到主人公鲁内斯的养父托帕帕（トパパ）的第四封回信。在信上，托帕帕会告诉玩家村里的孩子突然失踪了。收到信后回到乌尔（ウル）村和托帕帕对话后赶到最开始的祭坛洞窟，就会在里面碰到初遇阿尔库时见到的那几个孩子，救下他们后就可以得到洋葱剑士这个隐藏职业了。

隐藏迷宫&隐藏BOSS

要进入隐藏迷宫挑战NDS版中的最强隐藏BOSS铁巨人，首先必须收到阿鲁斯王子的第四封回信，收信方法在前文中已经提到。收到阿



鲁斯王子的第四封回信后，乘坐鹦鹉螺号来到浮游大陆外侧的东边海域，可以看到一个阴影。在该位置潜入水中后往北方前进一段时间就可以进入隐藏迷宫。与其说这是一个隐藏迷宫，倒不如说这是一个隐藏场景，因为整个迷宫中就只有一开始的一个小场景而已。迷宫中的杂兵只有三种，就是三种颜色的龙，打败它们后可以随机获得洋葱武士的专用洋葱系武器和防具。调查祭坛离去时，铁巨人就会向大家发起进攻。他的攻击非常强劲，除了普通攻击可以直接对我方造成致命威胁外，还会高频率使用威胁我方全体的陨石魔法。怎么才能打败他？先把洋葱剑士练到最高级再装备全套洋葱装备后去挑战吧。

各职业最强装备获得法

想要获得每个职业的最强装备，首先必须通关一次(通关存档上会出现三颗星)。当你获得莎拉公主的第四封回信后，来到萨森(サスーン)城右边塔顶和公主交谈，她会委托大家帮她修理项链。来到右下的卡兹(カズス)村，和村庄里的高(タカ)铁匠交谈可以委托他修理项链，不过此时他手上并没有修理的材料。来到撒罗尼亚(サロニア)西北的下城，和右边屋子旁的白发少女说话，得知她原来是传说中的女煅冶家。将项链交给她后，她就会帮大家修好项链，不过此时她也会拜托大家寻找传说中的金属“奥里哈康”(オリハルコン)。

回莫古利处继续发信，如果此前已经收到了除希德外所有NPC的第四封回信，此时再发信给高铁匠，他所回的第五封信上就会谈及奥里哈康的事情。此时再发信给希德，就可以收



到他的第四封回信。收到信后前往他在迦南(カナーン)的家中，和他交谈后通过床左边的密道来到地下就会和怪物发生战斗，胜利后得到一个神秘物品。回到地上和希德交谈，确认了这个东西就是传说中的金属奥里哈康。

当队伍中有职业的熟练度达到99后，乘克难号跨山来到法格巴多(ファルガバード)，在武器屋旁又见到了传说中的女煅冶家，将奥里哈康交给她后她会把最强的创世武器“アルテマウェポン”送给大家。而想要获得各个职业的最强装备，首先要将相应职业的熟练度提升到99，然后在世界各地找到随机出现的女锻冶家。女锻冶家的出现地点有：乌尔(ウル)村的井中、萨森(サスーン)城右边塔的3F、基萨尔(ギサール)的陆行鸟小屋、列普利特(レプリト)右上的房间(从背后进入)、撒罗尼亚(サロニア)地下2F(通过隐藏通道)、古代遗迹的宿屋、多加(ドーガ)村大树左上、矮人(ドワーフ)洞窟的初始场景、回复之森，古代人村的宿屋。女煅冶家会根据你达到标准的职业来给予相应的卡片和装备，其中卡片是贵重品，而装备则只有此职业可以装备。

各职业所得物品一览

职业	物品
素人	ノービスカード、スターグローブ
战士	ウォーリアカード、きょじんのおの
拳法家	モンクカード、しゅらのこて
白魔道师	ホワイトカード、てんしのローブ
黑魔道师	ブラックカード、リリスロッド
赤魔道师	レッドカード、クリムゾンベスト
盗贼	シーフカード、グラディウス
狩人	ハンターカード、アルテミスのボウ
骑士	ナイトカード、セイブザクィーン
学者	スカラーカード、すべてのほん
风水师	ジオマンサカード、しゅくふくのベル
龙骑士	ドラゴンカード、まじんのやり

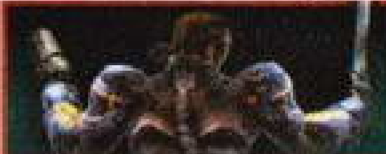
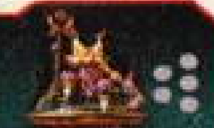
职业	物品
维京海盗	バイキングカード、マイティハンマー
魔剑士	ダークカード、あまのむらくも
幻术师	エボカーカード、ロイヤルクラウン
吟游诗人	バードカード、バラードクラウン
空手家	マーシャルカード、マスターどうぎ
导师	デバウトカード、ホーリーワンド
魔人	マグスカード、ミレニアムロッド
魔界幻士	サマナーカード、せいれいのうでわ
贤者	セージカード、けんじゃのつえ
忍者	ニンジャカード、ムラマサ
洋葱剑士	オニオンカード、オニオンブレード



星战佣兵
BOUNTY HOUNDS
◆NGBI◆A·RPG◆2006年8月10日◆港版
◆1～2人◆416KB◆199元港币
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：12岁以上
PSP

科幻味十足的故事、华丽的游戏画面、爽快的战斗场面，这就是"赏金猎犬"带给玩家们的冲击。最难能可贵的是，本作是先于日文版发售的一款全中文PSP游戏，使得任何玩家都能轻松上手。本作借鉴了其他优秀A·RPG游戏的一些经典系统，使得游戏性得到了保障。多周目不同难度的游戏设置，也迎合了不同水平的玩家来进行挑战。（注：本刊之前翻译本作为《赏金猎犬》，而《星战佣兵》只是中文版的标准译名。）



系统介绍

单人游戏模式

故事模式（Story Mode）

游戏的剧情模式，按照故事发展来进行游戏。

竞赛模式（Challenge Mode）

在限定地图内进行时间竞赛的模式，打倒100只ETI后根据所用时间来进行评价，是考验玩家速度的模式。

双人联机对战模式

联机模式（Wireless Play）

利用PSP无线LAN机能，玩家可以进行一对一对战的模式。




游戏操作

左右手都持有武器的设定比较出彩。在战斗中，玩家能按照敌人种类的不同而采用不同的武器进行攻击。并且还可以随时通过快捷键来快速切换两套武器，非常方便。

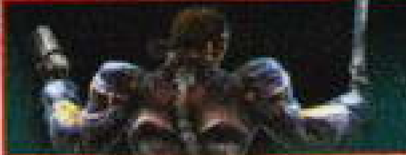
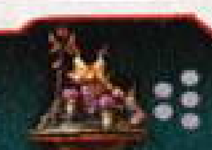
L	视角快速调整／回收道具选项（需站在残骸上）
R	技能切换／武器搭配选择
△	启动技能力场
□	左手武器攻击
○	右手武器攻击
×	启动防御力场

R+□	切换左手武器
R+○	切换右手武器
R+×	同时切换两种武器
启动防御力场时按△	冲撞（具有攻击判定）
启动防御力场时按□或○	强力必杀技

↑ / →	补充体力
← / ↓	补充武器弹药及能量

滑杆	控制角色移动
START	菜单选项
SELECT	截图功能



基础设施

进入游戏后，玩家作为“赏金猎犬”BH-31佣兵小队的队长，首先需要熟悉母船大厅内的各种设施。

寝室

寝室内拥一个储物柜，玩家可以把通过战斗获得的武器、防具等物品存放在里面，并且还能改变角色目前装备的武器和防具。另外在这里还可以查看作战日记和过场动画。



武器店

在迅银号飞船的大厅内有一家名为“千锤百炼”的武器店，玩家可以在里面可以鉴定各种物品、买卖道具、安装或拆卸科技模组（有附加功能的芯片）和变更身上的武器装备。



装备列表





医疗中心

在武器店隔壁就有一家医疗中心，这里也是玩家需要频繁出入的地方。玩家在这里可以进行急救包、弹药的补充。而医疗中心最重要的作用便是在这里能分配人物升级后的获得的素质点数和技能点数。





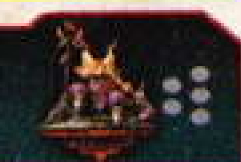
空间传送设施

当玩家接到任务指示后，必须前往大厅右下角的空间传送设施才能顺利投入到战场上。空间传送设施可以让玩家自由选择着落点，非常方便快捷。





个人菜单



携带物品（INVENTORY）

从敌人的残骸上可以获得各种物品，拣到的物品便自动存放在物品栏内，身上一次能携带 24 件物品。



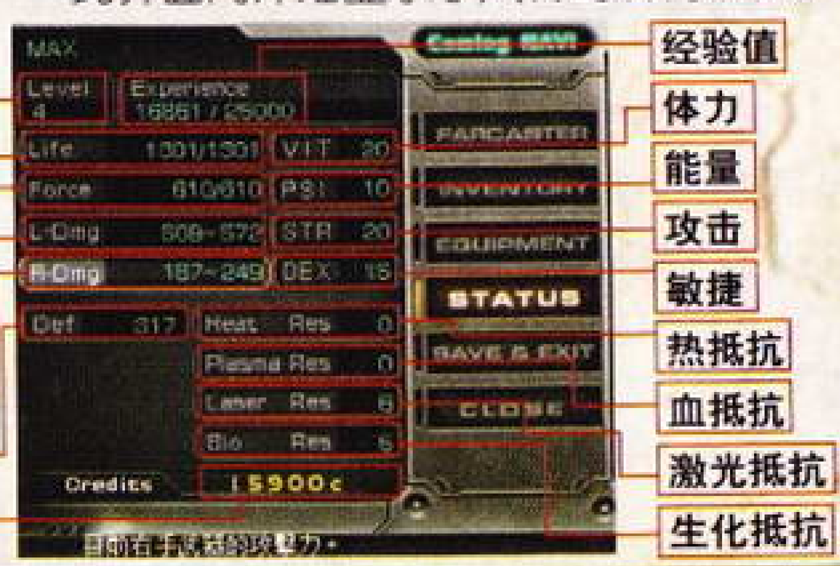
个人检索（EQUIPMENT）



在此界面内可以查看身上穿着的装备、武器的详细数据资料。

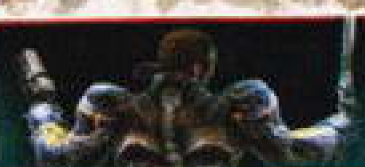
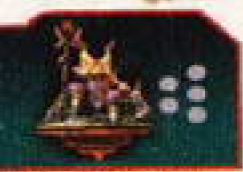
人物状态（STATUS）

此界面内详细显示了人物的所有素质。



记录、退出游戏（SAVE&EXIT）

退出当前游戏，回到游戏标题的选项。退出前会询问你是否记录。

武器

游戏中武器种类名目繁多，从攻击方式上可以大致分为近战兵器和远战兵器，从武器种类上又大致分为冷兵器和热兵器。武器等级分为普通（COMMON）、高级（HIGH）、稀有（OVER）、传奇（LEGEND），并依次以蓝色、绿色、紫色、黄色标明。游戏难度越高越容易打出高等级的装备。




长剑（Sword）
攻击范围比较小，冲击力也不够大，优点是攻击速度快，能够进行5连击。

回旋利刃（Slicer）
攻击范围比较大，附带麻痹属性，能一次攻击到数个敌人单位，攻击后能在空中形成旋涡。

电钻护臂(Pilebunker)
攻击威力小，但是攻击速率高，可以连续攻击敌人。

斧(Axe)
攻击范围广，威力强。但是攻击速度慢。

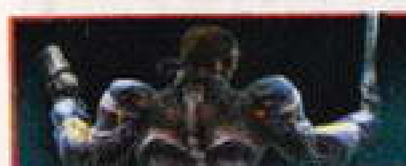
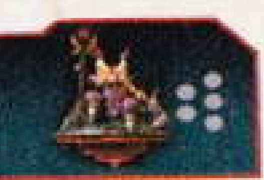
重槌（Hammer）
攻击速度慢，但具有使敌人倒地的特技。

手枪（Shortgun）
单发远程武器，单发威力是游戏中最高的。

轻机枪（Machine Gun）
三连发武器，威力一般，可以在移动中攻击。

格林机枪（Gatling Gun）
攻击威力小，具有连射特性，并且可以在移动中进行射击。

重型火炮（Big Gun）
攻击威力高，具有无属性全方位攻击特性，缺点是弹量少。

技能

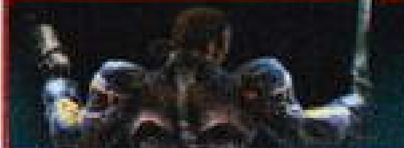


游戏中的技能（Skill）大致分为三种，包括战斗技能（Field）、被动技能（Sensitive）和专属技能（Attune）。其中只有战斗技能才能够进行装备，玩家可以同时装备3种战斗技能。另外在医疗中心可以花钱购买这些技能的扩充功能和等级上限。关于各种技能的详细用途可以在医疗中心查阅，由于本作是中文版，所以在这里就不一一赘述了。

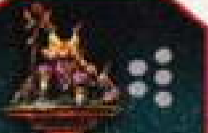
科技模组

游戏中可以在武器和装备上安装各种电子芯片，作用类似于其他奇幻类A·PRG游戏中的属性宝石。这些科技模组能额外扩充武器装备的能力，并且安装后可以再取下来，不过要注意取下来的科技模组就不能再次使用了。





能量护盾



能量护盾是游戏中非常重要也是经常使用的装置，作用大致有4点，其中必杀技和冲撞就是以能量护盾为前提。

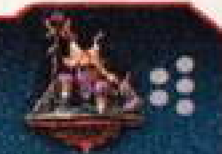








属性解析



由于游戏中的属性名称不是中文的，可能对玩家造成不少困扰。以下是一些常见属性的简单讲解。

1. "Dmg"代表增加伤害属性。比如"Heat dmg"代表火焰伤害，"Plasma dmg"代表贯通伤害，"Sword Impact dmg"代表剑气伤害，"Enhanced dmg"代表增强伤害。
2. "+XX Life after slay"代表打败怪物后能回复XX点体力。
3. "Resist"代表抗性。比如"Laser Resist"代表对光线类武器具有抗性，"Bio Resist"代表对生化类武器具有抗性。
4. "Tech Find"是获得高级装备的必备技能，数值越高就越容易获得高级物品。

角色培养



由于角色的攻击方式大致分为近战和远程攻击，所以角色的培养也大致分为战士型和射击型。战士型主要是在生命力（Vit）和近身攻击技巧（Str）方面着重发展。射击型则是忽略近身攻击技巧（Str），着重发展射击技巧（Dex）。技能方面则根据玩家所选择的发展方向而定，具体可以查看相关技能说明。另外由于技能点数的分配是可以更改的，所以玩家可以很随意地进行加点，就算加错了也无大碍。

剧情流程攻略



受理正规军所不愿意接受的"肮脏工作"来赚取任务报酬……

私下逃出犯罪组织的逃亡者……

因为特殊问题被强迫服役的职业军人等，全都是具有特殊背景的人，所聚合而成的佣兵部队。自视甚高的UGSF机动步兵称他们为"赏金猎犬"。

"Ouroboros Emualator"模式

第1章 赏金猎犬

"赏金猎犬"雇佣兵团接到了任务指示，正搭乘着名为迅银号的宇宙巡航运输舰前往钢之行星"基斯"。任务目的是登陆到行星表面进行侦察……

预定降落点

游戏开始后可以先熟悉一下操作，不久之后便会与突然出现的ETI展开遭遇战。在扫清预定降落点附近的所有ETI后，银迅号便能安全降落行星表面。

交涉圈基地

飞船安全降落后，由马克米连所率领的第31小队（简称BH-31）开始了搜查工作。当来到基地附近时，发现基地已经受到严重破坏。在接到命令后进入基地内部探索，基地内部也全部被ETI所占领，里面已经空无一人。当佣兵小队回到地面后，总部的防卫雷达探测到能量反应，啥也别说了，继续按照地图指示的方向进行调查。附近几块区域内的ETI都发疯似地向你攻击，但这些对于玩家来说只不过用来练手的。

雷射兵器基地

雷射兵器基地的防御部队正在与ETI交战的同时UGSF攻击舰队也正在前往行星的路途中。现在所要做的就是镇压雷射基地周边地区。这些区域中开始出现体形比较大的ETI，攻击威力不俗，幸亏都比较笨重，还比较容易对付。

矿山

来到矿山附近时，雷达察觉到许多特殊信号，接到上级指示前去确认发出信号的是否是"开拓者"或是"建筑者"。此时敌方阵营中开始出现坦克，被轧到可不是闹着玩的。由于接近坦克容易遭受防御光波的攻击，建议用远程武器对付。进入矿山内部进行调查，在一扇铁门外探测到异常信号，众人进去后发现……

BOSS战 三足昆虫型ETI

虽说是本作的第一场BOSS战，但是难度可不低，如果等级不够是很难有胜算的。这架三足昆虫型ETI的行动比较敏捷，常用攻击方



式为蓄力粒子枪攻击和追踪导弹攻击。另外BOSS威力最大的一招会有一个预备动作，如果看见其朝天放一炮，就要快速绕到其背后，不然会被大范围攻击气流击中。当BOSS处于防御状态时不要站在它面前，因为当其防御解除后会马上使出冲撞攻击。

干掉BOSS后，由于爆炸产生的冲击力导致矿山洞口被封。关键时刻，拥有"爆裂之拳"的女性队员蔻缇使出了一招气功打穿了厚厚的岩壁。（— —）

兵器加工厂

穿过岩壁发现矿山内部拥有一个非常炎热的钢铁工厂，原来这是个秘密兵器加工厂。里面也同样充斥着各种ETI。当众人利用搬运电梯从矿山背面回到地面时又探测到了电浆聚合的反应。

粒子炮基地

在舰队靠近地表前必须镇压粒子炮控制室。在通往基地的狭窄道路上全是ETI，建议在这里多升几级，为下面的硬仗做好准备。

BOSS战 防御战车

进入基地后很快就会进入BOSS战，这次玩家要面对的是战车型ETI，同样不好对付。其常用攻击方式为发射追踪激光或导弹，比较难躲开，还是开启护盾来防御吧。战斗时不要站在BOSS正前方，被主炮击中就可能直接把你送回老家。建议以近身和远程相结合的打法，绕到BOSS侧面砍两刀后马上闪开，这样就能躲避它的强力冲撞攻击，又或者跑远点使用远程武器慢慢消耗BOSS的体力。

第2章 死亡的鼓动

被誉为"天然资源保护区"的未开发行星"洛斯特"，栖息在星球上的各种生物突然狂暴化，袭击了地面驻扎着的人员。"赏金猎犬"佣兵团便接下了搜索失踪人口的"无聊"任务。

保护区P485

该星球上的敌人全是植物、动物和昆虫形态的ETI，不难对付。探索过程中发现一处营地已经遭受袭击，由于探测不到建筑内部的情况，只能进去搜索。最后在保管室发现5个幸存的团员，从他们口中得知他们在寻找"生体标本"，但是在连续调查了剩下的三个建筑后都一无所获，只能继续往丛林深处探索。

BOSS战 原始野兽

在丛林中会碰到BOSS，其攻击方式比较少，包括冲撞、飞弹和跳跃地震攻击。并且这些攻击都有明显的预兆，如果看见其头顶的蓝色聚气就说明它要使出冲撞攻击，而在地震攻击前它全身会发出类似无敌光晕的光泽。

巨大陨石坑

由于发现生物狂暴化的原因，上级命令所有佣兵小队进入陨石塔内搜索并回收陨石碎片。陨石坑内的敌人与丛林里的差不多，注意不要被围殴即可。

BOSS战 陨石守护神

在陨石塔内发现了陨石守护神，不打败它是不可能拿到陨石碎片的。这个丑陋的怪物攻击力惊人，如果离它比较远，其两条触手会放出闪电球，如果靠近它，它会吐毒液或是进行荆棘攻击。这里介绍一个最简单的打法，就是近身反复使用强力必杀技硬拼就能很快结束战斗。

地面出现了行星吞噬者——索尔基亚，队员"公牛"为救马克米连而遭到了索尔基亚的袭击，最终还是光荣牺牲了。而此时此刻，UGSF舰队也在太空中对索尔基亚发动了毁灭性的激光打击。



第3章 神的信徒，虚空之眼

失去"公牛"的众人还没来的及感伤，又接到了上级的指令。这颗尚未开发的星球上将首次留下人类的脚印。

安提巴贝尔地表

本关任务是回收"开拓者"和"建筑者"。佣兵小队来到一处水晶地带进行搜索时，被一群突然出现的ETI给包围了，这些貌似岩石的ETI比较坚硬，比以前那些ETI要厉害一点，全部消灭后会自动传回飞船。



地底洞窟

重新回到安提巴贝尔行星上，在进入一个洞穴内时被神秘的鸟人族给包围了。这些生物与人类同样拥有智慧和等级观念。与它们战斗时，要优先干掉鸟人祭司，因为祭司会念咒语来提高自军的战斗力并降低你的能力。当一路杀到一处空旷地带时会碰到BOSS。

BOSS战 暗黑祭司

它有两个形态，第一形态会瞬移，攻击方式为发射光弹和射线，轻松击败它后会变身为强壮的鸟人战士，攻击方式变为近身利爪攻击和发射黑暗球，鉴于它比较笨拙，用远程武器来轻松搞定它吧。

能源抽取设施

这里的设施与这个星球的文明水平完全不相称，这些鸟人族没完没了地阻挡在佣兵团面前，建议在这里多升几级，为以后的战斗做准备。

洞窟最深处·大祭司

来到祭坛时，由于蔻缇和班被俘，现在要想办法救出他们。但是狙击子弹根本打不穿祭坛力场，所以要逐个打掉保护祭坛的法器，不要在这里恋战，专心破坏法器吧。当破坏全部的法器后便能进入祭坛中心展开BOSS战了。



BOSS战 鸟人族大祭司

BOSS是鸟人族大祭司，其攻击方式为放出一些飞行道具，其最无耻的技能便是回血、瞬移和释放力场，要看准时机攻击他。如果等级不够是很难获胜的。打完BOSS后，大祭坛中心出现通往地下的阶梯，并在那里发现了一艘类似“诺亚方舟”的巨大宇宙船。

第4章 乌洛波洛斯

由于ETI的威胁，人类从自身角度考虑只能与其开战，现已确定敌方行星为“NGX8080SS”。但是敌人却先一步利用轨道电梯袭击了迅银号。

轨道电梯上层

迅银号防卫战开始，任务是清光船舱内所有的ETI，成功后会自动传回大厅。接着佣兵团收到了代号为“疾速的地狱犬”的任务，目的是在敌人展开第二轮攻击前进行抢先攻击。

轨道电梯下层

本区域中的机械ETI被称为“噩运”，属于最高级别的ETI，一定要小心对付。半路会遇到BOSS，这个家伙会经常使用传送魔法，不过没啥威胁；当其HP降至一半后会连续使用幻影攻击，威力极大，建议使用远程武器来对付它。





战略点SS 统治者

由于剧情安排，玩家是打不死这个丑陋的BOSS的。打不死归打不死，还是要做做样子的。持续攻击它1~2分钟后便会发生剧情，原来整个一周目只是乌洛波洛斯模拟战，是高层利用“赏金猎犬”所进行的模拟战争，模拟的结果是“赏金猎犬”已经成功阻止了ETI的阴谋。

一周目只是游戏的上半部分，完成一周目后出现二周目。二周目在大致流程上基本与一周目相同，只是游戏难度变为普通模式。并且增加了基因猎人的剧情。

“Welcome To The Real world” 模式

第5章 通往终章的序曲

终于能在真实世界中进行战斗了，ETI的攻击力明显比模拟中来得凶狠。游戏流程与第一章时无异。在调查完后雷射基地后得知其他二十多支佣兵队被神秘三人组全灭……

第6章 索尔基亚

在前往陨石坑的途中收到四个营地的求救信号，逐个搜索这些地点后才发现是假的，原来这些信号是先前全灭第40～65佣兵队的基因猎人所设下的陷阱。BH—31小队在注射完病毒抗体后便进入了陨石坑，在消灭陨石守护神获得陨石碎片后，索尔基亚按照模拟时的情况出现在山顶。由于UGSF舰队就要在太空中展开攻击，所以要赶快撤离，就在即将登上运输机的时候，队友“公牛”遭到了基因猎人的偷袭，再次光荣牺牲，这次可是真的死了。而亚契一怒之下也驾驶运输机飞入了索尔基亚的口中，在那里找到并打破索尔之石后，索尔基亚也随即自我毁灭了。

第7章 失落的悲伤

再次来到水晶地带，在那里顺利找到地底洞穴的入口，可没想到在里面遇到了基因猎人，正在对峙中，大量ETI的出现反而帮佣兵队解了围。接着按照模拟时那样一路穿过生体研究所和能源抽出设施等地区，最后进入祭坛中心干掉大祭司。但是在战斗结束后，队员班也不幸牺牲。

第8章 宇宙中绽放的花，行星上凋零的花

开始时和第四章一样，先要去船内消灭入侵的ETI。当ETI的第一波攻击被击退后，接到了镇压轨道电梯的任务。在轨道电梯的战斗中又会碰到基因猎人，从他们口中得知“行星破坏兵器”正瞄准着地球。话不多说，立刻展开抢夺“行星破坏兵器”的任务。为了粉碎危机，现在就前往最底层找到ETI的统治者吧。

统治者

一周目最后打不死的BOSS又站了你的面前，不过这次是实体化的，尽情蹂躏这个杂碎吧。在干掉这个丑陋的家伙之后，又有一个恶心的家伙挡在你面前。

女王

在打完前面一个BOSS后可以先回基地补给完毕后再来对付它。女王的攻击力不是特别高，不过当其快没血的时候会开护盾回血，所以身上最好备一件攻击力的武器。当它开启护盾的时候立马使用高攻武器进行强力必杀攻击，这样能一下子击破它的盾牌。女王有时会飞到高处再往下扑，掌握时机进行反击吧。

最终BOSS战

基因猎人三人组的首领终于要出手了，他也算是游戏中惟一像样的敌方角色。面对这个强敌需要技巧和耐心，要是你的等级够高的话就没什么顾虑了。对付这个BOSS推荐用剑，剑的连击特性是非常实用的。



第一形态
BOSS的状态不是特别兴奋，除了围着你跑，很多时间只是站在原地不动。大致方针是开启能量护盾紧贴着他，不要被拉开距离，多使用近身强力必杀技便能轻松打过。

第二形态
与第一形态差不多的打法，关键还是不要远离他。

第三形态
最后一战了，战斗方针依旧和前面一样，开好能量护盾紧紧地贴着他，趁其出招空隙进行反击。相信胜利很快就会属于你。

二周目结束，整个游戏到此也已经落下帷幕。困难难度的第三周目随之开启，三周目便是让玩家自由活动的个人模式，各路高手可以自由自在地在游戏各个地点杀敌并收集稀有装备了。

文 御影丽佳 编 胧月



SDガンダム G GENERATION PORTABLE

由于本作流程太长的关系，上辑的攻略仅从攻关角度为大家介绍了基本系统以及全系列关卡。不过本作的魅力绝非单纯地过关那么简单。机体的设计与开发对于玩家来说是相当复杂而头痛的系统，然而该系统也恰恰是玩家反复游戏的最大动力。本次研究将献给大家详细的机体开发图表，并且补充一些上辑未提及的小技巧。

SD高达G世纪 携带版

SDガンダム Gジェネレーション ポータブル

◆NBGI◆S・RPG◆2006年8月3日◆日版
◆1人◆416KB◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

PSP

《SD高达G世纪 携带版》机体开发大百科

升级系统

本作的人物和机体的升级系统和以往的不太一样。人物的升级并不单纯靠"凹点"，而是每次成长固定的点数（随着等级提示这个点数可以增加）。但是这些点数会分配到不同的属性上，所以我们也可以通过"凹点"来控制人物成长的方向。不过要注意的是有的人的成长和自己的MP有关系的，并且超强气状态下升级可能会获得额外的成长点数。此外，觉醒为0的人如果想得到觉醒的成长必须要到20级之后，而其觉醒值的上限也只有80。机体的升级系统相对比较单纯，完全和你机体升级时的哈罗分数有关，没有评价为4点，普通评价为6点，铜为8点，银为12点，金15点，白金则为最高的20点。此外，驾驶员对机体能力的升级有补正，具体分为三档。1～30级驾驶员最少，30～50级为一般，50级以上则获得最高的机体能力成长加成，为HP+1500，EN+15，攻击力+7，防御力+7。综上所述，本游戏最理想的培养机体的方式为找一个50级以上的驾驶员，在白金评价时候出母舰进行升级，一次就可以获得两项能力加成。驾驶员能力则比较死板，成长率较高的就是传统几个NT。另外，击坠投降的敌机只能获得正常情况下1/2的经验值。

▲98级主角驾驶该机体时每次升级可带来7点的攻击加成。

开发和设计的一些技巧

本作的开发其实比较简单，因为可以看到开发路线，所以只需要抓一些比较少见的机体即可。比如0079最后一关增援母舰出现的塞可谬型扎古，这东西可以一路开发出诺



▲该机体最终可开发为夏亚的终极机体夜莺。

维·杰露Ⅱ，非常强力的宇宙用MA。

而设计机体就相对来说麻烦一点，一般来说，每一个系列的机体留一种是比较好的状态。具体来说，就是分别留水中用、侦察用、NT专用、MA，以及一些系列机体，比如高达系，扎古Ⅱ系等等。然后就可以自己拼机体了。另外，看过原著的话会对设计方面帮助很大。要注意的是，你已经收集到图鉴的机体，不代表你已经可以生产它了，必须要设计或者开发出来，有时候进行反复的开发是非常重要的。

援护要点

上辑讲了援护的发动条件和一些应用，这里再补充一下。在小队援护当中，小队成员



▲该范围即是队长机的指挥范围。

必须要在队长机的指挥范围内进行援护，也就是说，队长机如果不出击，则小队成员无法进行援护，这点要非常小心。NPC的Master Unit要多加利用，因为经验是参加援护的机体共享的，那么完全可以让NPC主攻，我方用5架机体进行援护，并不一定非要坚持用自己的Master Unit进行攻击。

机体的平衡

为了适应各种战场，为机体准备好SMS是很重要的。比如《SEED》很多关都要求全员最好都能飞，所以最后多刷刷《F91》第二关之类的关卡来攒些钱，给每个机体都换上万用的SMS，对提高战斗效率有很大帮助。还有就是机体升级点数的选择，当攻击力升级到80左右的时候，不考虑特殊装甲的防护，我方对敌人基本都是一击必杀了，这时候惟一限制我们的就是EN，所以笔者建议攻击力升级到一定程度后剩下的点数都丢到EN上面，这样比猛加攻击力效果要好的多。最后，最好选择一些同时拥有实弹和光线两种攻击武器



フライトユニット…MSユニットをサポートするユニット

的机体出战，这样对敌人的适应能力会大幅提高，比如《V》里基本所有敌人都有光盾，用光线攻击的话会非常郁闷。

强化芯片OP的获得

OP列表请参看本辑的表格。要注意的是OP是可以靠S/L大法来刷的。找一关比较容易拿到白金的关（《V》的最后一关不错），打到剩最后一个敌人时存盘。过关拿到新的OP就继续打这一关，拿到了重复的就独档重来，多刷点强力OP会使得战斗无比简单。

关于白金评价

不得不说，本游戏很多关卡想拿到白金评价真是很困难，并不是难度的问题，而是特别烦。有些敌人不多的关，除了满足剧情条件触发敌人增援外，还要想尽一切办法培养出几个超强气来，具体办法就是把我方摆在敌人前面，不停地回避，直到变成超强气。为了大家的身体健康，笔者不推荐每关都要白金的打法，那是和自己过不去。

机体等级的问题

机体升级所需的经验值基本都差不多，反正5级之后基本再差的机体都是999升一级。要注意的是机体的等级，机体等级高了的话，会在机体上出现一个标志，这个标志对机体的命中回避攻击防御都有一定程度的补正，但是具体补正效果还不明。

注：46辑攻略补遗

首先向大家致歉，46辑攻略中出现一个错误，《W》最后一关的CG应该是张五飞和托雷斯进行战斗。而且要注意，很多CG要双方战斗几次才会出现。另外人物漏了4个，分别是：

ギンガナム	收集率95%出现
シロッコ	收集率90%出现
劾	收集率95%出现
クルーゼ	收集率97%出现



强化芯片 (OP)

金和白金评价的所需CLEAR数代表要取得此OP必须通过关卡的数量。标记“全”的为必须把全部关卡通关才能取得的配件。

需要等级	所需CLEAR关数	OP名	效果
白金	1~	Iフィールド	BEAM射击无效化
白金	1~	ネエルDG细胞	每回合HP／EN10%自动回复
白金	1~	ハイパー・ナノ・スキン	每回合HP20%自动回复
白金	1~	バリア・フィールド	MAP兵器无效。
白金	1~	フィールドジェネレータIII	MAP兵器威力30%UP
白金	1~	マグネットコーティング	攻击／防御／命中／回避+5
白金	—	大容量弾药カートリッジ	实弹武器EN消费50%OFF
白金	—	ネオガンダニウム合金	防御力+25
白金	—	EXAMシステム	命中／回避+15、觉醒值+50，MP消费
白金	—	オーバーロードチップ	攻击／防御／命中／回避+10
白金	—	出力リミッター解除ユニットIII	攻击+20、EN消费20%UP
白金	—	アストナージ・エンジン	攻击／回避+40
白金	—	アルティメットガンダム细胞	每回合HP/EN30%回复
白金	—	γグリフェプタン投与装置	反应／觉醒值+30，性格变更
白金	—	カミーユの思念	觉醒值100固定，精神崩溃
白金	—	黑历史の记忆	攻击+30，性格变更
白金	—	サイコ・フレーム改	觉醒值+60
白金	—	ゼロシステム	攻击／防御／命中／回避+15，性格变更
白金	—	レアメタル	防御力+30
白金	—	バーサーカー・システムIII	超强气发动　攻击+30　防御−30
白金	—	バイオ・センサー	觉醒值+40、反应+5
白金	—	バイオ・センサーII	觉醒值+45　反应+5
白金	—	バイオ・センサーIII	觉醒值+50　反应+10
白金	—	ビクトルエンジン	攻击力2倍　消费EN2倍
白金	全	プレミアム・EXAM	反应／回避／觉醒值+20
白金	全	プレミアム・エネルギータンク	EN消费50%轻减
白金	全	プレミアム・エネルギーパック	EN10%以下自动回复满，只能使用一次
白金	全	プレミアム・クラフトエンジン	无视地形对机体的移动力影响
白金	全	プレミアム・サイコフレーム	反应+10，觉醒值固定在100
白金	全	プレミアム・ジェネレーター	BEAM攻击威力20%UP
白金	全	プレミアム・スラスター	全部地形适应性+1
白金	全	プレミアム・ナノ・スキン	每回合HP30%自动回复
白金	全	プレミアム・バーサーカー	超强气，攻击+50、防御−50
白金	全	プレミアム・ブースター	移动+7
白金	全	プレミアム・ラーニングマシン	驾驶员取得经验20%UP
白金	全	プレミアム・リング・サイコミュ	每回合MP10%自动回复
白金	全	プレミアム・ガンダリウム゛	防御力+35
金	1~	简易OS	射击／格斗／反应+5
金	1~	ガンダニユウム合金	防御+20
金	1~	第三世代AI学习机能	机体取得经验30%UP
金	1~	デユートリオンビーム受信机	可以接受密涅瓦的补给
金	1~	テラ・ブースター	移动力+4
金	1~	ビーム・ジェネレーターγ	BEAM武器攻击力15%UP
金	1~	フィールドジェネレータII	MAP兵器威力20%UP
金	1~	ミラージュコロイドシステム	使得敌人优先攻击自己(效果强)
金	—	8(ハチ)	回避+25
金	—	ALICE	HP25%以下发动，防御+25
金	—	东方不败流トレースシステム	格斗+20

需要等级	所需CLEAR关数	OP名	效果
金	—	バーサーカーシステムⅡ	超强气发动，攻击+20　防御−20
金	—	ラミネート装甲	BEAM1无效、BEAM格斗攻击和BEAM2伤害半减
金	—	クエスの思念	觉醒值固定在50
金	—	スーパー・ナノ・スキン	每回合HP15%自动回复
金	—	东西南北中央不败流トレースシステム	格斗+30
金	—	第三世代コンピュータ	驾驶员取得经验30%UP
金	—	ハウメアの护り石	命中／回避+20
金	—	ハマーンの思念	觉醒值固定在70

需要等级	OP名	效果
银	テム・レイ手制パーツ	命中／回避−5，攻击／防御+1
银	ハイパージャマーシステム	使得敌人强制攻击自己(效果中)
银	エネルギ−CAP	EN消费10%轻减
银	ラーニングマシンⅡ	驾驶员取得经验值10%UP
银	ラーニングマシンⅢ	驾驶员取得经验值15%UP
银	第二世代AＩ学习机能	机体取得经验值20%UP
银	耐冲击性强化回路Ⅰ	最大HP10%UP
银	パワーバッテリー	最大EN15%UP
银	DG细胞	每回合HP、EN5%自动回复
银	ララァの思念	每回合EN10%自动回复
银	ナノ・スキン	每回合HP10%自动回复
银	超高感度ディスクレドームⅡ	EWAC范围+4
银	超高感度ディスクレドームⅢ	EWAC范围+5
银	ファーストニュータイプの思念	命中／回避+10
银	スナイパーセンサーⅠ	射击+5
银	スナイパーセンサーⅡ	射击+10
银	スナイパーセンサーⅢ	射击+15
银	モビルトレースシステム	格斗+10
银	ガンダリウムα	防御+5
银	ガンダリウムβ	防御+10
银	ガンダリウムγ	防御+15
银	バイオ・コントロールシステム	觉醒值+20
银	サイコフレーム	觉醒值+30
银	バーサーカーシステム	超强气发动时，攻击+10、防御−10
银	ショートレンジ・モーター	使用格斗武器攻击时，命中+15
银	フィールドジェネレータⅠ	MAP兵器威力10%UP
银	ビーム・ジェネレーターβ	BEAM武器攻击力10%UP
银	高性能火药	实弹武器攻击力20%UP
银	出力リミッター解除ユニットⅠ	攻击+5、EN消费5%UP
银	耐ビームコーティング	BEAM1半减，BEAM格斗伤害减少20%
银	ブースト・スラスター	宇宙适应性+1
银	ミノフスキー・クラフト	空中适应性+1
银	ホバー・ブースター	地上适应性+1
银	スケイル・エンジン	水中适应性+1
银	メガ・ブースター	移动力+2
银	ギガ・ブースター	移动力+3
银	チョバムアーマー	防御+5、フルアーマーシステム追加
铜	ステルスシステム	使得敌人优先攻击自己(效果弱)
铜	Eパック	EN消费5%轻减
铜	超高感度ディスクレドームⅠ	EWA范围+3
铜	バイオコンピューター	命中／回避+5

需要等级	OP名	效果
铜	ラーニングマシン	驾驶员取得经验值5%UP
铜	第一世代AI学习机能	机体取得经验值10%UP
铜	バッテリー	最大EN10%UP
铜	バリア・コーティング	MAP兵器1次攻击无效
铜	携带用ソーラーパネル	每回合EN5%自动回复
铜	ビーム・ジェネレーターα	BEAM武器攻击力5%UP
铜	ブースター	移动力+1

机体开发一览

机动战士ガンダム

机体名称	开发LV
ガンダム	(Lv1) ジム, (Lv2) 陆战型ガンダム, (Lv3) G-3ガンダム, (Lv3) ヘビーガンダム
ガンキャノン	(Lv2) 量产型ガンキャノン, (Lv3) ガンキャノン重装型
ガンタンク	(Lv1) 61式战车, (Lv2) 量产型ガンタンク, (Lv3) ガンタンクII, (Lv4) ガンタンクR44
ジム	(Lv2) ジムトレーナー, (Lv2) ジムライトアーマー, (Lv2) デザートジム, (Lv3) ジムコマンド
ボール	(Lv2) 先行量产型ボール, (Lv3) ボール改修型
ザクII F型	(LV1) ザクI, (LV2) ボルジャーノン, (LV3) ザクII改, (LV3) 高机动型试作机
ドム	(LV2) リック・ドム, (LV3) トロピカルドム
リック・ドム	(LV2) ドム, (LV3) リック・ドムII
ズゴック	(LV2) ゾゴック, (LV2) ゴッグ, (LV3) ズゴックE
ギャン	(Lv2) ギャン量产型, (Lv3) ガルバルディα, (Lv3) ギャン改
ゲルググ	(Lv2) デザートゲルググ, (Lv2) 高机动型ゲルググ, (Lv3) ゲルググJ, (Lv3) ゲルググM
ビグザム	(Lv2) 量产型ビグザム, (Lv3) アプサラスIII
ブラウ・ブロ	(Lv3) エルメス
エルメス	(Lv2) ブラウ・ブロ, (Lv2) プロトタイプ・キュベレイ
ジオング	(Lv3) パーフェクト・ジオング
コア・ファイター	(LV2) セイバーフィッシュ, (LV3) コア・ブースター, (LV3) Gファイター, (LV3) コア・ファイター-ZZ
コア・ブースター	(Lv1) コア・イージー, (Lv2) コア・ファイター
Gファイター	(Lv2) コア・ファイター, (Lv2) Gディフェンサー
ガンダムMAモード	(Lv1) Gファイター, (Lv1) ガンダム
ザクII J型	(Lv1) ザクI, (Lv2) ボルジャーノン, (Lv2) ディザートザク, (Lv3) グフ
ザクI	(LV2) ギャバン・ボルジャーノン, (LV3) ザクII F型, (LV3) ザクII J型
グフ	(LV3) グフ重装型, (LV3) グフ飞行试验型, (LV3) B3グフ
ゴッグ	(LV1) 水中实验机, (LV3) ハイ・ゴッグ, (LV3) ズゴック, (LV5) グラブロ
アッガイ	(LV1) 水中实验机, (LV2) アッグ, (LV2) アッグガイ, (LV2) ジュアッグ
ゾック	(Lv2) ゾゴック
グラブロ	(Lv2) ゴッグ, (Lv2) ズゴック, (Lv2) ビグロ
ビグロ	(Lv2) ザクレロ, (Lv3) ビグロマイヤー, (Lv4) ヴァル・ヴァロ
ザクレロ	(Lv4) ビグロ
61式战车	(Lv1) ホバートラック, (Lv4) ガンタンク
パブリク	(Lv2) セイバーフィッシュ
フライ・マンタ	(Lv2) セイバーフィッシュ
ファンファン	(Lv4) セイバーフィッシュ
セイバーフィッシュ	(Lv2) フライ・マンタ, (Lv2) パブリク, (Lv2) コア・ファイター
ドップ	(LV1) 战斗ヘリコプター, (LV3) ジッコ, (LV3) ガトル
マゼラ・アタック	(Lv3) ギガン, (Lv5) ザメル
ガトル	(LV2) ドップ, (LV2) ジッコ
ジッコ	(LV2) ドップ, (LV2) ガトル

机动战士ガンダム 第08MS小队

机体名称	开发LV
陆战型ガンダム	(Lv2) 陆战型ジム, (Lv3) Ez8
陆战型ジム	(Lv2) デザートジム, (Lv3) ジムスナイパー, (Lv3) 陆战型ガンダム
Ez8	(Lv1) 陆战型ガンダム
ジムスナイパー	(Lv2) 陆战型ジム, (Lv2) ジムスナイパーカスタム, (Lv2) ジムスナイパーII
先行量产型ボール	(Lv2) ボール
ホバートラック	(Lv2) 61式战车, (Lv5) ガンタンク
B3グフ	(Lv1) グフ
グフフライトタイプ	(Lv2) B3グフ, (Lv3) ドム
宇宙用高机动试验型ザク	(Lv2) 高机动型ザクII, (Lv4) サイコミュ试验型ザク
アプサラスII	(Lv3) アッザム, (Lv4) アプサラスIII
アプサラスIII	——————
量产型ガンタンク	(Lv1) 61式战车, (Lv3) ガンタンク
战斗ヘリコプター	(Lv2) ドップ, (Lv3) ジッコ, (Lv3) ガトル
コア・イージー	(Lv2) コア・ファイター, (Lv2) セイバーフィッシュ

机动战士ガンダム0080 ポケットの中の战争

机体名称	开发LV
ガンダムNT1	(Lv1) ガンダム, (Lv2) ガンダムNT1-FA
ガンダムNT1-FA	(LV1) ガンダムNT1
量产型ガンキャノン	(Lv3) ガンキャノン
ジムコマンド	(Lv2) ジム, (Lv3) ジム改
ジムスナイパーII	(Lv2) ジムコマンド, (Lv2) ジムスナイパーカスタム, (Lv2) ジムスナイパー
ザクII改	(Lv1) ザクII F型, (Lv3) アクトザク, (Lv4) ザクIII, (Lv10) ザク50
ズゴックE	(Lv2) ズゴック, (Lv2) ガッシャ
ケンプファー	(Lv2) イフリート, (Lv2) ゲルググ
リック・ドムII	(Lv1) ドム, (Lv1) リック・ドム
ゲルググJ	(Lv2) ゲルググ, (Lv2) ゲルググM

机动战士ガンダム0083 スターダストメモリー

机体名称	开发LV
GP01	(Lv2) GP01-Fb, (Lv2) GP02, (Lv2) GP03-S, (Lv2) GP04G
パワードジム	(Lv2) ジム改, (Lv2) ジムII
ジム・カスタム	(Lv2) ジム改, (Lv3) ジム・カスタム高机动型, (Lv3) ジム・クウエル
ジム改	(Lv2) ジムコマンド, (Lv3) ジム・カスタム, (Lv3) パワードジム
ジム・クウエル	(Lv2) ジム・カスタム, (Lv3) ガンダム・ヘイズル
GP02	(Lv2) GP01, (Lv2) GP03-S, (Lv2) GP04G, (LV5) GP02A
GP02A	(Lv1) GP02, (Lv2) GP01, (Lv2) GP03-S, (Lv2) GP04G
GP03-S	(Lv2) GP01, (Lv2) GP02, (Lv2) GP04G, (Lv2) GP03-D
ドム・トローペン	(Lv1) トロピカルドム, (Lv2) ドワッジ
ヴァル・ヴァロ	(Lv2) ビグロ
ドラッツェ	(Lv1) ガトル
ゲルググM	(Lv2) ゲルググ, (LV2) 高机动型ゲルググ, (Lv2) ゲルググJ
ガーベラ・テトラ	(LV2) GP04G
ノイエ・ジール	(Lv2) ノイエ・ジールII
ボール改修型	(Lv1) ボール

机动战士Zガンダム

机体名称	开发LV
ガンダムMk II	(Lv3) ガンダム・ヘイズル，(Lv3) バーザム，(Lv4) FAガンダムMk II，(Lv4) ガンダムMk III
Gディフェンサー	(Lv2) Gファイター
スーパーガンダム	(Lv2) Gディフェンサー，(Lv2) ガンダムMk II
リック・ディアス	(LV2) プロトタイプリックディアス，(LV2) シュルツム・ディアス，(LV3) リック・ディアスII，(LV4) ディジェ
ネモ	(Lv1) ジムII，(Lv2) ネモIII，(Lv4) ネロ
メタス	(Lv3) メタス改
ジムII	(Lv2) ジム，(Lv3) ネモ，(Lv4) ジムIII
ディジェ	(LV3) デイジェSE-R
百式	(Lv2) プロトZガンダム，(Lv2) ガンダムMk III，(Lv3) 百式改
Zガンダム	(Lv2) 量产型Zガンダム，(Lv2) ZプラスA型，(Lv2) ZプラスC型，(Lv3) Z II
ハイザック	(Lv1) ホビーハイザック，(Lv2) ハイザック(连邦式样)，(Lv3) ハイザックカスタム，(Lv3) マラサイ
ハイザック(连邦式样)	(Lv2) ハイザック，(Lv3) ハイザックカスタム，(Lv3) アクトザク，(Lv3) ゼク・アイン
ハイザックカスタム	(Lv1) ハイザック，(Lv1) ハイザック(连邦式样)
マラサイ	(Lv2) ハイザック，(Lv2) ハイザック(连邦式样)
ギャプラン	(LV3) ギャプラン改
アッシマー	(Lv3) ギャプラン，(Lv3) ガブスレイ，(Lv4) ハンブラビ，(Lv5) バウンド・ドック
バウンド・ドック	(Lv2) ムットゥー
サイコガンダム	(Lv2) 量产型サイコG，(Lv3) サイコガンダムMk II，(Lv4) サイコガンダムMk III，(Lv14) サイコロガンダム
サイコガンダムMk II	(Lv4) サイコガンダム，(Lv10) サイコガンダムMk III，(Lv15) サイコロガンダム
ガルバルディβ	(Lv2) ガルバルディα
メッサーラ	(Lv2) パラス・アテネ，(Lv2) ボリノーク・サマーン，(Lv3) ジ・O
ボリノーク・サマーン	(Lv2) メッサーラ，(Lv2) パラス・アテネ，(Lv3) ジ・O
パラス・アテネ	(LV2) メッサーラ，(LV2) ボリノーク・サマーン，(LV3) ジ・O
ジ・O	(Lv3) メッサーラ，(Lv3) パラス・アテネ，(Lv3) ボリノーク・サマーン，(Lv4) タイタニア
キュベレイ	(Lv2) 量产型キュベレイ，(Lv3) キュベレイMk II(プル式样)，(Lv3) キュベレイMk II(プルツー式样)，(Lv6) クィン・マンサ
ガザC	(Lv3) ガザD，(Lv4) ガ・ゾウム

机动战士ガンダムZZ

机体名称	开发LV
ZZガンダム	(Lv3) 量产型ZZガンダム，(Lv3) Sガンダム，(Lv3) ZZガンダム-FA
ZZガンダム-FA	(Lv4) ZZガンダム，(Lv5) FAZZ
コア・ファイター(ZZ)	(Lv2) コア・ファイター
Zザク	(LV1) ザクII F型，(LV1) ザクII J型，(LV1) Zガンダム
ズサ	(Lv2) ズサン
ガザD	(Lv1) ガザC，(Lv3) ガ・ゾウム
ガ・ゾウム	(Lv1) ガザD
R・ジャジャ	(Lv1) ギャン改，(Lv2) ガズアル，(Lv2) ガズエル
ハンマ・ハンマ	(Lv2) 量产型ハンマ・ハンマ，(Lv3) ゲーマルク
カプール	(Lv10) ハイ・ゴッグ，(Lv10) カプル
キュベレイMk II (プル式样)	(LV2) 量产型キュベレイ，(LV3) キュベレイ
キュベレイMk II (プルツー式样)	(LV2) 量产型キュベレイ，(LV3) キュベレイ

机体名称	开发LV
量产型キュベレイ	(Lv3) キュベレイ
ゲーマルク	(Lv2) ハンマ・ハンマ
ガズエル	(Lv3) ガルバルディβ，(Lv3) ガズアル
ガズアル	(Lv3) ガルバルディβ，(Lv3) ガズエル
ザクIII	(Lv1) ザクII F型，(Lv2) ザクIII改，(Lv7) ザク50
ザクIII改	(Lv1) ザクIII，(Lv5) ザク50
シュツルム・ディアス	(Lv1) リック・ディアス，(Lv2) リック・ディアスII
リゲルグ	(Lv1) ゲルググ，(Lv2) プロトタイプ・キュレベイ，(Lv4) キュベレイ
ドーベンウルフ	(Lv2) 量产型サイコガンダム
クィン・マンサ	(Lv2) キュベレイ
キャトル	(Lv2) ゲゼ，(Lv3) ガザC，(Lv4) ガザD，(Lv5) ガ・ゾウム

机动战士ガンダム 逆袭のシャア

机体名称	开发LV
νガンダム	(LV2) 量产型νガンダム，(LV3) νガンダムHWS，(LV7) HIνガンダム
リ・ガズィ	(LV2) Zガンダム，(LV3) リ・ガズィ・カスタム
ジェガン	(LV2) ジェガン重装型，(LV3) ジェガンB型，(LV3) ヘビーガン
ギラ・ドーガ	(LV2) ギラ・ドーガ改，(LV3) ギラ・ドーガ重装型，(LV3) ギラ・ドーガサイコミュ试验型
ヤクト・ドーガ (クェス专用机)	(Lv2) ギラ・ドーガ，(Lv2) ヤクト・ドーガ，(Lv2) サイコ・ドーガ
サザビー	(LV1) ギラ・ドーガサイコミュ试验型，(LV7) ナイチンゲール
ホビーハイザック	(LV3) ハイザック，(LV3) ハイザック(连邦式样)

机动战士ガンダムF91

机体名称	开发LV
ガンダムF91	(LV2) ガンダムF90
ヘビーガン	(LV1) ジェガンBタイプ，(LV2) ジェムズガン，(LV2) ジャベリン，(LV3) Gキャノン
Gキャノン	(LV2) キャノン・イルフート，(LV2) ヘビーガン，(LV3) ガンダムF90
デナン・ゾン	(LV2) エビル・S，(LV2) ゾンド・ゲー，(LV3) デナン・ゲー，(LV4) ベルガ・ダラス
デナン・ゲー	(LV1) エビル・S，(LV1) デナン・ゾン，(LV2) ベルガ・ダラス，(LV3) ベルガ・ギロス
エビル・S	(LV2) デナン・ゾン，(LV2) ゾンド・ゲー，(LV3) デナン・ゲー，(LV4) ダギ・イルス
ダギ・イルス	(LV1) エビル・S，(LV2) ベルガ・ダラス，(LV3) ベルガ・ギロス
ベルガ・ダラス	(LV1) デナン・ゲー，(LV2) ダギ・イルス，(LV2) ベルガ・ギロス，(LV3) ビギナ・ギナ
ベルガ・ギロス	(LV1) デナン・ゲー，(LV2) ダギ・イルス，(LV2) ベルガ・ダラス，(LV3) ビギナ・ギナ
ビギナ・ギナ	(LV2) ベルガ・ギロス
ラフレシア	(LV2) エビル・ドーガ

机动战士Vガンダム

机体名称	开发LV
Vガンダム	(Lv8) V2ガンダム
ジェムズガン	(LV2) ジャベリン，(LV2) ヘビーガン，(LV4) ガンイージ
ジャベリン	(LV2) ジェムズガン，(LV2) ヘビーガン，(LV4) ガンイージ
ガンイージ	(LV2) ガンブラスター，(LV4) Vガンダム
ガンブラスター	(LV1) ガンイージ，(LV3) Vガンダム
V2ガンダム	(Lv1) Vガンダム，(Lv7) V2アサルトバスター
V2アサルトバスター	(LV1) V2ガンダム
ゾロ	(Lv3) ゾロ改，(Lv4) ゾロアット，(Lv4) トムリアット，(Lv4) ゾリディア
メッメドーザ	(LV2) シャコー，(LV2) トムリアット，(LV2) ゴッゾーラ
シャッコー	(Lv3) ゾロアット，(Lv4) リグ・シャッコー，(Lv4) リグ・シャッコー(近卫师团用)，(Lv5) リグ・リング

机体名称	开发LV
战斗バイク甲タイプ	(LV2) 战斗バイク乙タイプ, (LV3) ガリクソン
战斗バイク乙タイプ	(LV2) 战斗バイク甲タイプ, (LV3) ガリクソン
アビゴル	(Lv2) ガルグイユ, (Lv2) シャイターン, (Lv3) ザンネック, (Lv3) ゲンガオゾ
ゾロアット	(Lv2) ゾロ, (Lv3) シャッコー, (Lv3) ゾリディア, (Lv3) シャイターン
ガルグイユ	(LV4) アビゴル
シャイターン	(Lv2) ゾロアット, (Lv2) ジャバコ, (Lv3) コンティオ, (Lv3) アビゴル
リグ・シャコー	(LV1) シャコー, (LV2) リグ・シャッコー(近卫师团用), (LV3) リグ・リング, (LV3) ゴトラタン
リグ・シャッコー(近卫师团用)	(Lv1) シャッコー, (Lv2) リグ・シャッコー, (Lv3) リグ・リング, (Lv3) ゴトラタン
ゲドラフ	(LV2) ゾリディア, (LV3) ブルッケング
ゾリディア	(Lv2) ゾロアット, (Lv3) ゲドラフ
ジャバコ	(LV2) シャイターン, (LV3) コンティオ, (LV5) リグ・コンティオ
ブルッケング	(LV2) ゾリディア, (LV2) ゲドラフ
ゾロ改	(LV2) トムリアット, (LV3) ドムットリア
ザンネック	(LV2) アビゴル, (LV2) ゲンガオゾ
ゲンガオゾ	(LV2) アビゴル, (LV2) ザンネック
ゴトラタン	(Lv1) シャッコー, (Lv1) リグ・シャッコー, (Lv1) リグ・シャッコー(近卫师团用), (Lv2) リグ・リング
ビルケナウ	(LV2) リカール, (LV3) ドッゴーラ
オーバーヘッドホーク	(LV7) リカール

机动武斗传Gガンダム

机体名称	开发LV
シャイニングガンダム	(LV1) ライジングガンダム, (LV7) ゴッドガンダム
ガンダムマックスター	(LV3) シャフル・スペード
ドラゴンガンダム	(LV3) シャッフル・クラブ
ガンダムローズ	(LV3) シャッフル・ダイヤ
ボルトガンダム	(LV3) シャッフル・ジョーカー
ライジングガンダム	(LV2) ノブッシ, (LV5) シャイニングガンダム, (LV6) ゴッドガンダム
ゴッドガンダム	(LV1) シャイニングガンダム, (LV7) ゴッドガンダム(骑乘)
ゴッドガンダム(骑乘)	(LV1) ゴッドガンダム
シャッフル・スペード	(LV2) シャッフル・クラブ, (LV2) シャッフル・ジョーカー, (LV3) ガンダムマックスター
シャッフル・ダイヤ	(LV2) シャッフル・ハート, (LV2) シャッフル・クラブ, (LV3) ガンダムローズ
シャッフル・クラブ	(LV2) シャッフル・スペード, (LV2) シャッフル・ダイヤ, (LV3) ドラゴンガンダム
シャッフル・ジョーカー	(LV2) シャッフル・ハート, (LV2) シャッフル・スペード, (LV3) ボルトガンダム
ブッシ	(LV2) ノブッシ, (LV4) ファントマ
ノブッシ	(LV1) ブッシ, (LV2) ファントマ, (LV3) ライジングガンダム
ジョンブルガンダム	(LV2) カッシング
マーメイドガンダム(MA)	(LV3) ドートレス・フライヤー, (LV4) ドートレス改, (LV5) ドートレス・ネオ
マスターガンダム	(LV2) シャッフル・ハート, (LV2) クーロンガンダム, (LV2) マスターガンダム(骑乘)
マスターガンダム(骑乘)	(LV1) マスターガンダム
デスアーミー	(Lv2) デスバット, (Lv10) デビルガンダム
デスバット	(LV2) デスアーミー, (LV8) デビルガンダム
ガンダムヘブンズソード	(LV1) デスアーミー, (LV2) ネロスガンダム, (LV4) グランドマスターガンダム
グランドガンダム	(LV1) デスアーミー, (LV2) ジョンブルガンダム, (LV4) グランドマスターガンダム
ウォルターガンダム	(LV1) デスアーミー, (LV2) ノーベルガンダム, (LV4) グランドマスターガンダム
デビルガンダム	(Lv2) デスアーミー, (Lv2) デスバット, (Lv3) グランドマスターガンダム, (Lv4) デビルガンダムJr.
グランドマスターガンダム	(LV2) ガンダムヘブンズソード, (LV2) グランドガンダム, (LV2) ウォルターガンダム, (LV3) マスターガンダム
ファントマ	(LV1) ブッシ, (LV1) ノブッシ

新机动战记ガンダムW

机体名称	开发LV
Wガンダム	(LV5) Wガンダムゼロ，(LV7) Wガンダムゼロ・カスタム
ガンダムデスサイズ	(LV4) ガンダムデスサイズヘル，(LV5) ガンダムデスサイズヘルカスタム
ガンダムヘビーアームズ	(LV4) ガンダムヘビーアームズ改，(LV5) ガンダムヘビーアームズカスタム
ガンダムサンドロック	(LV4) ガンダムサンドロック改，(LV5) ガンダムサンドロックカスタム
シェンロンガンダム	(LV4) アルトロンガンダム，(LV5) ガンダムナタク
リーオー(地上)	(LV2) トラゴス，(LV3) リーオー(宇宙)，(LV4) 高机动型リーオー，(LV5) トーラス
リーオー(宇宙)	(LV3) リーオー(地上)，(LV3) リーオー(OZ)，(LV5) トーラス
リーオー(OZ)	(LV3) リーオー(地上)，(LV3) リーオー(宇宙)，(LV11) トールギス
高机动型リーオー	(LV2) リーオー(地上)，(LV3) エアリーズ
エアリーズ	(LV3) リーオー(地上)
トーラス	(LV2) リーオー(地上)，(LV2) リーオー(宇宙)，(LV4) ビルゴ，(LV5) サーペント
トールギス	(LV2) リーオー(OZ)，(LV3) トールギスII，(LV4) トールギスIII
ヴァイエイト	(LV3) メリクリウス
メリクリウス	(LV3) ヴァイエイト
ビルゴ	(LV3) トーラス，(LV4) ビルゴII
ビルゴII	(LV2) ビルゴ
ガンダムデスサイズヘル	(LV2) ガンダムデスサイズ，(LV3) ガンダムデスサイズヘルカスタム
ガンダムヘビーアームズ改	(LV2) ガンダムヘビーアームズ，(LV3) ガンダムヘビーアームズカスタム
ガンダムサンドロック改	(LV2) ガンダムサンドロック，(LV3) ガンダムサンドロックカスタム
アルトロンガンダム	(LV2) シェンロンガンダム，(LV3) ガンダムナタク
ガンダムエピオン	(LV3) ガンダムアクエリアス
トールギスII	(LV2) トールギス，(LV3) トールギスIII
マグアナック	(LV3) オリファント
オリファント	(LV4) マグアナック
キャンサー	(LV3) パイシーズ
パイシーズ	(LV4) キャンサー
トラゴス	(LV3) リーオー(地上)
Wガンダムゼロ	(LV2) Wガンダム，(LV4) Wガンダムゼロ・カスタム

机动新世纪ガンダムX

机体名称	开发LV
ガンダムX	(LV3) ガンダムXディバイダー，(LV5) ガンダムDX
ガンダムエアマスター	(LV4) ガンダムエアマスター・バースト
ガンダムレオパルド	(LV4) ガンダムレオパルド・デストロイ
ドートレス	(LV3) ドートレス・フライヤー，(LV4) ドートレス改，(LV5) ドートレス・ネオ
ドートレス・ウエポン	(LV2) ドートレス
エスタルドス	(LV1) パイロン，(LV2) ジェニス，(LV3) セプテム，(LV3) オクト・エイプ
パイロン	(LV1) エスタルドス，(LV2) パイロン改，(LV3) ジェニス，(LV3) セプテム
ジェニス	(LV1) パイロン，(LV2) ジェニス改，(LV3) セプテム，(LV3) オクト・エイプ
セプテム	(LV1) ジェニス，(LV2) セプテム改，(LV3) ジュラッグ，(LV3) オクト・エイプ
オクト・エイプ	(LV1) セプテム，(LV2) オクト・エイプ改，(LV3) クラウダ
ガブル	(Lv3) コルレル，(Lv3) ヴリトヴァ，(Lv3) ラスヴェート
ラスヴェート	(Lv3) ガブル，(Lv3) ブリトヴァ，(Lv3) コルレル
コルレル	(LV3) ガブル，(LV3) ブリトヴァ，(LV4) ラスヴェート

∀ガンダム

机体名称	开发LV
∀ガンダム	(LV6) ターンX
ボルジャーノン	(LV1) ギャバン・ボルジャーノン，(LV2) ザクⅡF型，(LV2) ザクⅡJ型
ギャバン・ボルジャーノン	(LV2) ザクⅠ，(LV3) ボルジャーノン
カプル	(LV3) カプール，(LV4) コレンカプル
コレンカプル	(LV2) カプル
フラット	(LV2) ウァッド，(LV2) ハイヒール(フラット改)
ハイヒール(フラット改)	(LV1) フラット
ウァッド	(LV1) モビルリブ，(LV3) ゴッゾー，(LV4) フラット，(LV5) ウォドム
ゴッゾー	(LV1) ウァッド，(LV3) イーゲル
キャノン・イルフート	(LV3) Gキャノン
イーゲル	(LV2) ゴッゾー
ウォドム	(LV1) ウァッド，(LV3) 强化型ウォドム
强化型ウォドム	(LV1) ウォドム
スモー・ゴールドタイプ	(LV3) スモー
ズサン	(LV2) ズサ
ブルワン	(LV2) ヒップヘビー，(LV3) ロケット
ヒップヘビー	(LV1) ブルワン，(LV2) ロケット
ターンX	(LV6) ∀ガンダム
モビルリブ	(LV2) ウァッド

机动战士ガンダムSEED

机体名称	开发LV
ストライクガンダム	(LV3) ストライクダガー，(LV4) ストライクルージュ
デュエルガンダム	(LV2) デュエルダガー，(LV3) デュエルガンダム， (LV3) アサルトシュラウド，(LV4) ストライクガンダム
デュエルガンダム アサルトシュラウド	(LV1) デュエルガンダム
バスターガンダム	(LV4) カラミティガンダム
ブリッツガンダム	(LV4) フォビドゥンガンダム
イージスガンダム	(LV4) レイダーガンダム
メビウス	(LV3) メビウス(核装备)，(LV4) メビウスゼロ
メビウス(核装备)	(LV1) メビウス
メビウスゼロ	(LV1) メビウス，(LV3) エグザス
スカイグラスパー	(LV2) スピアヘッド，(LV4) コスモグラスパー
ストライクルージュ	(LV5) ストライクガンダム，(LV6) ストライクルージュIWSP
M1アストレイ	(LV2) M1アストレイ(シュライク)，(LV3) M1Aアストレイ， (LV3) アストレイ レッドフレーム
ストライクダガー	(LV5) ロングダガー，(LV5) ダガー，(LV5) ダガーL
ジン	(LV2) ジンオーカー，(LV2) 长距离强行侦察复座型ジン， (LV2) ジンハイマニューバ，(LV3) シグー
ジンオーカー	(LV2) ジン
シグー	(LV2) ジン，(LV3) ディン，(LV4) ゲイツ
ディン	(LV1) シグー，(LV2) バビ
ゲイツ	(LV3) シグー，(LV4) ゲイツR
ザウート	(LV2) ガズウート
バクゥ	(LV2) バクゥ后期型
ラゴゥ	(LV1) バクゥ后期型
グーン	(LV3) ゾノ，(LV3) アッシュ
ゾノ	(LV2) アッシュ

机体名称	开发LV
フリーダムガンダム	(LV4) ストライクフリーダムガンダム
ジャスティスガンダム	(LV4) インフィニットジャスティスガンダム
カラミティガンダム	(LV2) ソードカラミティ
フォビドゥンガンダム	(LV4) フォビドゥンブルー
プロヴィデンスガンダム	(LV2) Xアストレイ, (LV3) レジェンドガンダム
スピアヘッド	(LV3) スカイグラスパー
长距离强行侦察复座型ジン	(LV1) ジン

机动战士ガンダムSEED DESTINY

机体名称	开发LV
ザクウォーリア	(LV3) ザクファントム
ザクファントム	(LV3) ザクウォーリア, (LV4) グフイグナイテッド
グフイグナイテッド	(LV2) ザクウォーリア
レジェンドガンダム	(LV2) プロヴィデンスガンダム
ダガーL	(LV1) ストライクダガー, (LV2) ダークダガーL, (LV3) ウインダム
ダークダガーL	(LV1) ストライクダガー, (LV2) ダガーL, (LV3) ウインダム
ウインダム	(LV2) ダガーL
フォビドゥンヴォーテクス	(LV1) ディープフォビドゥン, (LV2) フォビドゥンブルー
ストライクフリーダムガンダム	(LV1) フリーダムガンダム
インフィニットジャスティスガンダム	(LV1) ジャスティスガンダム
M1アストレイ(シュライク装备)	(LV1) M1アストレイ
ゲイツR	(LV1) ゲイツ
ガズウート	(LV2) ザウート
ジンハイマニューバ2型	(LV1) ジンハイマニューバ
バビ	(LV2) ディン
アッシュ	(LV2) グーン, (LV2) ゾノ

MSV

机体名称	开发LV
高机动型ザクII	(LV1) ザクII F型, (LV3) ザクマインレイヤー, (LV3) 宇宙用高机动试验型ザク, (LV10) ザク50
高机动型试作机	(LV1) ザクII F型, (LV2) 高机动型ザクII, (LV2) ヅダ, (LV3) グフ
グフ飞行试验型	(LV1) グフ, (LV2) グフフライトタイプ, (LV3) ドム
高机动型ゲルググ	(LV1) ゲルググ, (LV3) ガルバルディα, (LV3) ゲルググM, (LV4) リゲルグ
プロトタイプガンダム	(LV3) ガンダム
G-3ガンダム	(LV1) ガンダム, (LV3) ガンダムNT1, (LV4) GP01, (LV5) ガンダムMk II
FAガンダム	(Lv1) ガンダム, (Lv2) ヘビーガンダム, (Lv4) パーフェクトガンダム
ガンキャノンII	(LV1) ガンキャノン
ガンキャノン重装型	(LV1) ガンキャノン, (LV3) ガンキャノンII
ガンタンクII	(LV1) ガンタンク
ジムライトアーマー	(LV3) ジム, (Lv3) RX-81ライトアーマー
ジムトレーナー	(LV3) ジム, (LV4) ガンダム・ヘイズル
ジムキャノン	(LV1) ジム, (LV3) ジム・キャノンII
ジムスナイパーカスタム	(Lv3) ジム, (Lv3) ジムスナイパー, (Lv3) ジムスナイパーII
サイコミュ高机动试验用ザク	(Lv4) ブラウ・ブロ, (Lv5) ジオング, (Lv7) ノイエ・ジール

机动战士ガンダムSEED DESTINY

机体名称	开发LV
ザクタンク	(LV1) マゼラ・アタック, (LV1) ザクII F型, (LV1) ザクII J型
ディザート・ザク	(LV1) ザクII J型, (LV3) グフ
ザクマリン	(LV2) ザクダイバー, (LV2) ザクマリナー, (LV3) 水中实验机
ザク强行侦察型	(LV1) ザクII F型, (LV2) ザクフリッパー, (LV2) ザクマインレイヤー
ザクフリッパー	(LV1) ザクII F型, (LV2) ザク强行侦察型, (LV2) ザクマインレイヤー
ザクマインレイヤー	(LV1) ザクII F型, (LV2) ザク强行侦察型, (LV2) ザクフリッパー
サイコミュ试验用ザク	(LV3) サイコミュ高机动试验用ザク
グフ重装型	(LV1) グフ, (LV3) イフリート, (LV3) ガルスJ
トロピカルドム	(LV1) ドム, (LV3) ドム・トローペン
ゲルルゲキャノン	(LV2) ゲルググ
パーフェクトガンダム	(Lv1) ガンダム, (Lv2) FAガンダム
パーフェクト・ジオング	(Lv1) ジオング, (Lv2) ハンマ・ハンマ
ゾゴック	(LV2) ズゴック, (LV3) ゾック

MS-X

机体名称	开发LV
ギガン	(Lv1) マゼラ・アタック, (Lv4) ザメル
ヘビーガンダム	(Lv1) ガンダム, (Lv2) FAガンダム
ガッシャ	(Lv2) ズゴックE
ガルバルディα	(LV2) ゲルググ, (LV2) ギャン, (LV3) ガルバルディβ
アクトザク	(Lv2) ザクII改, (Lv3) ハイザック（连邦式样）

M-MSV

机体名称	开发LV
ガンダイバー	(LV2) アクアジム, (LV3) ガンダム
アクアジム	(LV2) ジム, (LV3) ガンダイバー
デザートジム	(LV1) ジム, (LV3) 陆战型ジム
RX-81 スタンダード	(Lv2) RX-81 ライトアーマー, (Lv3) プロトタイプリックディアス
RX-81 ライトアーマー	(Lv2) ジムライトアーマー, (Lv2) RX-81 スタンダード
プロトタイプリックディアス	(LV3) リック・ディアス
FAガンダムMk III	(LV1) ガンダムMk III, (LV2) ガンダムMk-IV
プロトタイプサイコガンダム	(Lv4) サイコガンダム
量产型サイコガンダム	(LV3) Sガンダム, (LV3) ドーベンウルフ, (LV4) サイコガンダム
量产型νガンダム	(Lv3) νガンダム

机动战士ガンダム外传

机体名称	开发LV
ブルーディスティニー-1号机	(Lv1) 陆战型ジム, (Lv2) ブルーディスティニー-2号机, (Lv2) ブルーディスティニー-3号机
ブルーディスティニー-2号机	(Lv1) 陆战型ガンダム, (Lv2) ブルーディスティニー-1号机, (Lv2) ブルーディスティニー-3号机
ブルーディスティニー-3号机	(Lv1) 陆战型ガンダム, (Lv2) ブルーディスティニー-1号机, (Lv2) ブルーディスティニー-2号机
イフリート改	(LV1) イフリート

机动战士ガンダムMS IGLOO ～1年战争秘录～

机体名称	开发LV
ヅダ	(Lv1) ザクⅡF型，(Lv3) リック・ドム，(Lv4) ギャン

ADVANCE OF Z ～ティターンズの旗のもとに～

机体名称	开发LV
ガンダム・ヘイズル	(LV2) ジム・クゥエル，(LV3) ガンダムMk Ⅱ，(LV4) バイアラン

Z-MSV

机体名称	开发LV
ディジェSE-R	(LV1) ディジェ
FAガンダムMk Ⅱ	(LV1) ガンダムMk Ⅱ，(LV2) ガンダムMk Ⅲ
リック・ディアスⅡ	(LV1) リック・ディアス，(LV2) シュツルム・ディアス
メタス改	(LV1) メタス
プロトZガンダム	(LV7) メタス，(LV8) Zガンダム
量产型Zガンダム	(LV3) Zガンダム，(LV3) リ・ガズィB・W・S
ZⅡ	(LV1) Zガンダム，(LV2) リ・ガズィB・W・S
ガンダムMk Ⅲ	(LV1) ガンダムMk Ⅱ，(LV3) FAガンダムMk Ⅲ，(LV3) ガンダムMk－Ⅳ

ガンダム前哨战

机体名称	开发LV
Sガンダム	(LV2) ZZガンダム，(LV3) Ex-Sガンダム
ZプラスA型	(LV2) ZプラスC型，(LV3) Zガンダム，(LV4) ZⅡ
ZプラスC型	(LV2) ZプラスA型，(LV3) Zガンダム，(LV4) ZⅡ
ゼク・アイン	(LV2) ハイザック（连邦式样），(LV3) ゼク・ツヴァイ
ゼク・ツヴァイ	(LV1) ハイザック（连邦式样），(LV2) ゼク・アイン
Ex-Sガンダム	(LV1) Sガンダム
FAZZ	(LV3) ZZガンダム
ガンダムMk－Ⅴ	(LV2) ガンダムMk－Ⅳ，(LV2) プロトタイプサイコガンダム

ZZ-MSV

机体名称	开发LV
デザートゲルググ	(LV1) ゲルググ

CCA-MSV

机体名称	开发LV
スターク・ジェガン	(LV1) ジェガン重装型，(LV2) Gキャノン
ジェガン重装型	(LV2) ジェガン，(LV3) スタークジェガン
νガンダムHWS	(Lv1) νガンダム
Hi νガンダム	(Lv1) νガンダム，(Lv3) Ξガンダム
リ・ガズィ・カスタム	(LV1) リ・ガズィB・W・S，(LV2) 量产型νガンダム
ギラ・ドーガ改	(Lv1) ギラ・ドーガ
ギラ・ドーガサイコミュ试验型	(LV1) ギラ・ドーガ，(LV3) ヤクト・ドーガ，(LV3) ヤクト・ドーガ，(LV5) サザビー
サイコ・ドーガ	(LV3) ヤクト・ドーガ，(LV3) ヤクト・ドーガ，(LV5) α・アジール

机动战士ガンダム 闪光のハサウェイ

机体名称	开发LV
クスィーガンダム	(LV3) ペーネロペー
ペーネロペー	(LV3) クスィーガンダム

机动战士ガンダム F90

机体名称	开发LV
ガンダムF90	(Lv2) ガンダムF90 II，(LV3) ガンダムF91
ガンダムF90 II	(LV1) ガンダムF90，(LV2) ガンダムF91

机体名称	开发LV
クロスボーンガンダムX1	(LV3) クロスボーンガンダムX2，(LV4) クロスボーンガンダムX1改，(LV5) クロスボーンガンダムX3
ゾンド・ゲー	(LV2) エビル・S，(LV2) デナン・ゾン，(LV3) デナン・ゲー

新机动战记ガンダム W EndlessWalts

机体名称	开发LV
Wガンダムゼロ・カスタム	(LV2) Wガンダム
トールギスIII	(LV2) トールギス
サーペント	(LV2) リーオー(OZ)，(LV2) トーラス，(LV3) ビルゴ
ガンダムデスサイズヘルカスタム	(LV2) ガンダムデスサイズ
ガンダムヘビーアームズカスタム	(LV3) ガンダムヘビーアームズ
ガンダムサンドロックカスタム	(LV2) ガンダムサンドロック
ガンダムナタク	(LV2) シェンロンガンダム

机动战士ガンダム SEED ASTRAY

机体名称	开发LV
アストレイレッドフレーム	(Lv2) M1アストレイ，(Lv2) アストレイ ブルーフレーム，(Lv2) アストレイ ゴールドフレーム，(Lv2) アストレイ レッドフレーム(フライト)
アストレイ レッドフレーム(フライト)	(Lv1) アストレイレッドフレーム，(Lv3) アストレイ パワーローダー
アストレイ レッドフレーム パワーローダー	(Lv1) アストレイ レッドフレーム，(Lv1) アストレイ レッドフレーム(フライト)，(Lv3) アストレイ パワードレッド
アストレイ ブルーフレーム	(Lv2) M1アストレイ，(Lv2) アストレイ レッドフレーム，(Lv2) アストレイ ゴールドフレーム，(Lv3) アストレイ ブルーフレームセカンドL
アストレイ ゴールドフレーム	(Lv2) M1アストレイ，(Lv2) アストレイ レッドフレーム，(Lv2) アストレイ ブルーフレーム，(Lv3) アストレイ ゴールドフレーム天(未)
アストレイ ールドフレーム天(未)	(LV1) アストレイ ゴールドフレーム，(LV3) アストレイ ゴールドフレーム天
アストレイ ゴールドフレーム天	(LV1) アストレイ ゴールドフレーム，(LV3) アストレイ ゴールドフレーム天ミナ
ストライクルージュIWSP	(Lv3) ストライクガンダム
ソードカラミティ	(LV2) カラミティガンダム
ダガー	(LV1) ストライクダガー
ロングダガー	(LV1) ストライクダガー，(LV2) デュエルダガー，(LV3) ロングダガーフォルテストラ
ロングダガー(フォルテストラ)	(LV1) ロングダガー
デュエルダガー	(LV3) ロングダガー，(LV4) デュエルダガーフォルテストラ，(LV5) デュエルガンダム

机体名称	开发LV
ジンハイマニューバ	(LV2) ジン, (LV4) ジンハイマニューバ2型
ジンワスプ	(Lv2) ジン, (Lv3) ゲーン
M1Aアストレイ	(LV2) M1アストレイ

机动战士ガンダムSEED XASTRAY

机体名称	开发LV
ガンバレルダガー	(LV2) ダガー
ドレッドノートガンダム	(LV4) Xアストレイ
Xアストレイ	(Lv2) ドレッドノートガンダム, (Lv3) プロヴィデンスガンダム

其他

机体名称	开发LV
ビグロマイヤー	(LV1) ビグロ, (LV3) ヴァル・ヴァロ
イフリート	(LV3) グフ重装型, (LV4) イフリート改, (LV4) ケンプファー
ギャン量产型	(LV3) ギャン
ギャン改	(LV1) ギャン, (LV3) R・ジャジャ
量产型ビグザム	(LV2) ジャムルフィン, (LV3) ビグザム
サイコロガンダム	(LV2) サイコガンダム, (LV9) サイコ・ハロ
ジム・カスタム高机动型	(LV1) ジム・カスタム
GP04G	(LV2) GP01, (LV2) GP02, (LV2) GP03−S, (LV2) ガーベラ・テトラ
ノイエ・ジールII	(LV2) ノイエ・ジール
タイタニア	(LV1) メッサーラ, (LV1) パラス・アテネ,
(LV1) ボリノーク・サマーン,	(Lv2) ジ・O
量产型ハンマ・ハンマ	(Lv3) ハンマ・ハンマ
ギャプラン改	(Lv1) ギャプラン
プロトキュベレイ	(LV5) キュベレイ, (LV6) エルメス
サイコガンダムMk III	(LV2) サイコガンダム, (LV2) サイコガンダムMk II, (LV9) サイコロガンダム
ガンダムMk− IV	(LV2) ガンダムMk III, (LV3) ガンダムMk− V
ギガンティック	(LV2) キュベレイ
サイコ・ドーガ	(LV3) ラフレシア
リグ・リング	(Lv1) シャッコー, (Lv2) リグ・シャッコー, (Lv2) リグ・シャッコー(近卫师团用), (Lv3) ゴトラタン
ザク50	(LV2) ザクII改, (LV2) ボルジャーノン, (LV2) ザクウォーリア, (LV2) ザクIII
デビルガンダムJr.	(Lv2) デスアーミー, (Lv2) デスバット, (Lv2) デビルガンダム
ガンダムアクエリアス	(Lv2) ガンダムエピオン
ガンダム・ベルフエゴール	(Lv2) ガンダムヴァサーゴ, (Lv2) ガンダムアシュタロン
ザニー	(LV3) ザクI, (LV3) ジム
トルネードガンダム	(Lv3) リーオー(OZ), (Lv4) プロトタイプガンダム, (Lv5) プロトタイプブリックディアス, (Lv6) フェニックスガンダム
ハロリア	(Lv4) デビルガンダム, (Lv5) グランディーネ, (Lv6) ラフレシア, (Lv7) パトゥー
サイコ・ハロ	(Lv9) トルネードガンダム
フェニックスガンダム	(Lv3) トルネードガンダム, (Lv4) プロトタイプZガンダム, (Lv5) プロトタイプキュベレイ, (Lv10) 量产型νガンダム



机体开发一览

被设计出机体	材料1	材料2
アッガイ	吉翁水中MS	ザク系
アッザム	吉翁MA系	ヨガンダム，ペーネロペー
ガンキャノン	量产型ガンキャノン	コアファイター
ガンダムMAモード	ガンダム	Gファイター
ギャン	グフ系	ゲルググ系
ゲルググ	高机动型ザクⅡ	ガンダム
ザクレロ	ゲルググ	ガンダム
ビグザム	ビグロ系	ジオング系
ビグロ	高机动型ザクⅡ，ザクⅢ改，ゲルググ，ゲルググM	ザムザザー
マゼラ・アタック	ギャバン・ボルジャーノン，ザクⅠ	ガズ・ウート，ガンタンク，ザクタンク
宇宙用高机动试验型ザク	ザクⅡ系	ドム系
アプサラスⅡ	アッザム	ザクⅡ系
ジムスナイパー	ジム系	ゲルググJ
ケンプファー	ゲルググ系	ドム系
ガンダムNT-1	ガンダム	搭載サイコミュ系统的任意一部机体
GP01-Fb	ジム・カスタム高机动型	ガンダムMkⅡ，νガンダム
パワードジム	ジム	ガンダムNT1-FA
ジム・クウエル	ジム系	NewDesides系机体（高达前哨战的反派机体）
ドラッツェ	ザクⅡ系	ガトル
ノイエ・ジール	パーフェクトジオング	ビグザム
アッシマー	バイアラン	ドム系
スーパーガンダム	ガンダムMkⅡ(白)	Gディフェンサー
ディジェ	リックディアス系	ゲルググ系
百式	ガンダムMkⅡ	メガライダー
ハイザック(绿)	ザクⅡ系	ジム・クウエル
メッサーラ	ギャプラン	ビグロ
ボリノーク・サマーン	バイアラン	ザク强行侦察型，ダギ・イルス
メガライダー	メタス	リ・ガズィBWS
アイザック	ハイザック	ホバートラック，ザク・フリッパー，ダギ・イルス，ボリノーク・サマーン
カプール	ガザ系	ペスカトーレ
ガルスJ	ガザ系	グフ系
ゲーマルク	キュベレイ系	ザクⅢ系
ジャムル・フィン	ガザ系	メガライダー，メタス
Zザク	Zガンダム	ザクⅡ系
ドライセン	ガザ系	リックドムⅡ
バウ	ガザ系	Zガンダム，リ・ガズィBWS
ハンマ・ハンマ	ブラウ・ブロ	ガザC
リゲルグ	ゲルググ	キュベレイ
エビル・S	デナン・ゾン	ダギ・イルス
ラフレシア	メビウスゼロ，ノイエ・ジールⅡ	クロスボーンガンダムX2，クロスボーンガンダムX3，デナン・ゾン，デナン・ゲー
アビゴル	ザムザザー	コンティオ
Vガンダム	バウ	ガンダムMkⅡ～ガンダムMkV
V2アサルトバスター	デュエルガンダム	バスターガンダム

被设计出机体	材料1	材料2
ゲンガオゾ	シャッコー	ザンネック
メッメドーザ	シャッコー	リグシャッコー
ガルグイユ	ゾロ	ズゴック
ガルグイユ	ザンネック	ドーシートIII
ビルケナウ	ゾロ	随便一部MA
シャッコー	ゾロアット	クロスボーンガンダムX3
アシュラガンダム	サンドージュ	フェニックスガンダム
カッシング	ゴッドガンダム，スカルガンダム，ライジングガンダム	ズサン，ビルゴ
グランドガンダム	デビルガンダム	ジョンブルガンダム
グランドマスターガンダム	マスターガンダム	グランドガンダム
ガンダムヘブンズソード	デビルガンダム	ネロスガンダム
ウォルターガンダム	デビルガンダム	ノーベルガンダム
クーロンガンダム	シエンロンガンダム	シャッフルハート，シャッフルダイヤ
スカルガンダム	ブッシ，ノブッシ	ガンダム系
ジョンブルガンダム	MF系	ゲルググJ，ジムスナイパーII
テキーラガンダム	ペスカトーレ	ガンダム系
ネーデルガンダム	MF系	战斗机系
ネロスガンダム	ゴッドガンダム	ネロ
ノーベルガンダム	ライジングガンダム	ドム系
バトラーベンスンマム	トルネードガンダム	フェニックスガンダム
マスターガンダム	ドラゴンガンダム	デスアーミー
マーメイドガンダム	MF系	水中用MS
マンダラガンダム	ガンダムシュピーゲル	ジオング
ランバーガンダム	MF系	ドム系
Wガンダムゼロ	Wガンダム	トールギス
ガンダムエピオン	Wガンダムゼロ	Wガンダムゼロ・カスタム
ガンダムデスサイズ	クロスボーンガンダムX1 クロスボーンガンダムX2	ザクレロ
パイシーズ	リーオー	水中用MS
ビルゴ	リーオー系	ズサン
メリクリウス	ビルゴII	ガンダムデスサイズ
フェニックスガンダム	ガンダムエピオン	ガンダムアクエリアス
ガブル	ドートレス，ネーデルガンダム(MA)	FAガンダム，νガンダムHWS
グランディーネ	クラウダ，ベルティゴ	アッザム
Gファルコン	ドートレス	Gディフェンサー
ドーシード	ドートレス，ネーデルガンダム(MA)	ゴッグ，ズゴック
ドータップ水中型	水中用MS	ボール系
ドートレスタンク	ドートレス	ザウート，ザクタンク
パトゥーリア	クラウダ	ラフレシア
バリエント	ドートレス	エアリーズ
フエブラル	クラウダ	ジオング
ベルティゴ	オクト・エイブ改，セプテム改	キュベレイMk II
ラスヴェート	ドートレス	ガンダムX
キャノン・イルフート	ジェムズガン	量产型ガンキャノン

被设计出机体	材料1	材料2
ゴドウィン	ゴッゾー	ザクI
装甲车	ホバートラック	ヒップヘビー，ブルワン
バンデット	スモー・ゴールドタイプ	MF系
イージスガンダム	ストライクガンダム	可变形MS
イージスガンダム	インパルスガンダム	ストライクガンダム
ゲーン	ジン，ザクウォーリア	ゴッグ
ゲイツ	Z.A.F.T.系	ゲルググ系
ザウート	ジン	ガンタンクII，ザクタンク，マゼラ・アタック
ジャスティスガンダム（ミーティア）	ジャスティスガンダム	GP03−D
ジンオーカー	ジン	ディザート・ザク，デザートゲルググ
长距离强行侦察复座型ジン	ジン	ゲルググ，ゲルググJ，ジムスナイパー，ジムスナイパーカスタム
デュエルガンダム	ストライクガンダム	先行量产型ボール
バスターガンダム	ストライクガンダム	量产型ガンキャノン
フリーダムガンダム（ミーティア）	フリーダムガンダム	GP03−D
ブリッツガンダム	ガンダムデスサイズ	ストライクガンダム
AWACSディン	ディン	ダギ・イルス
アカツキ（オオワシ装备）	νガンダム系	金色的MS
アビスガンダム	インパルスガンダム	水中用MS
インフィニットジャスティスガンダム（ミーティア）	インフィニットジャスティスガンダム	GP03−D
ガイアガンダム	インパルスガンダム	バクゥ，ラゴゥ
ガイアガンダム	セイバーガンダム	ノイエ・ジール
ゲルズゲー	デビルガンダム	ダガー系
ザクウォーリア	インパルスガンダム	高机动型ザクII，ザクI，ザクIIF型
ザクファントム	ザクIII	ファントマ
ザムザザー	ウィンダム，ダガーL	ビグロ，ビグロマイヤー
ストライクフリーダムガンダム（ミーティア）	ストライクフリーダムガンダム	GP03−D
デスティニーガンダム	V2ガンダム	マスターガンダム
デストロイガンダム	サイコガンダム系	ビグザム
ドムトルーパー	インパルスガンダム	ドム系
ムラサメ	アストレイ・レッドフレーム	Zガンダム，リ・ガズィBWS，プロトタイプZガンダム
ムラサメ（侦察型）	ムラサメ	ホバートラック，ボリノーク・サマーン
アッグガイ	アッガイ	グフ
ガンダイバー	ガンダム，G−3ガンダム	水中用MS
ゲルググキャノン	ゲルググJ，ゲルググM	ガンキャノン，ジム・キャノンII，量产型ガンキャノン
ザクキャノン	ザクII系	ガンキャノン系
ザクタンク	ザクII系	ガンタンク系
ザクマリン	ザクII系	吉翁水中用MS
ジムキャノン	ジム系	ガンキャノン系
ゾゴック	ガルスJ	ズゴック，ズゴックE
ディザート・ザク	ザクII系	ザウート

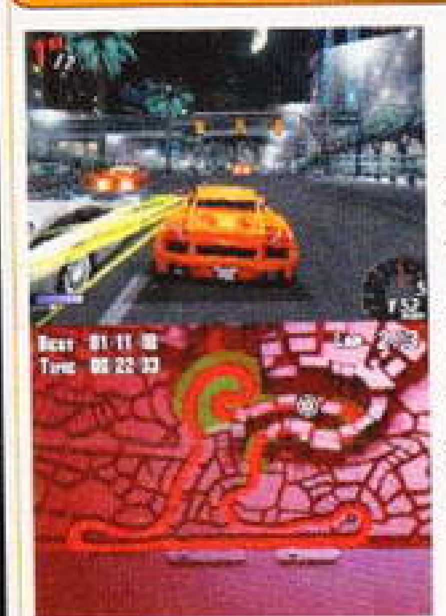
被设计出机体	材料1	材料2
パーフェクトガンダム	ガンダム	パーフェクトジオング
パーフェクトジオング	ジオング	ドム系
プロトタイプガンダム	コアファイター	ジム系
アクアジム	ジム系	ペスカトーレ，ゴッグ，ズゴック
デザートジム	ジム系	デザートゲルググ，ディザート・ザク，ジン・オーカー，ザウート
プロトタイプZZガンダム	Zガンダム	ガンダムNT−1−FA，FAガンダムMk II，FAガンダムMk III，νガンダムHWS，ZZガンダム−FA
プロトタイプサイコガンダム	パーフェクトジオング	FAガンダム，ガンダムNT−1−FA，GP01，νガンダム，HIνガンダム，ブルーディスティニー3号机
プロトタイプリックディアス	GP系	ドム系
ガンキャノン・ディテクター	メタス，メタス改	ガンキャノンII，ネモIII，ガンキャノン重装型
プロトタイプZガンダム	ガンダムMk2(白)	リックディアス(赤)
EWACネロ	ネロ	ザク强行侦察型
ギラ・ドーガサイコミュ试验型	ギラ・ドーガ	νガンダム，フェニックスガンダム，メビウス<ゼロ>
サイコ・ドーガ	ギラ・ドーガサイコミュ试验型	ジオング
シグーディープアームズ	シグー	ストライクガンダム，ストライクルージュ
ジン・ワスプ	ジン	アッガイ，ペスカトーレ
バスターダガー	ダガー	バスターガンダム
リジェネレイトガンダム	イージスガンダム	Xアストレイ
Xアストレイ	エグザス	フリーダムガンダム，ジャスティスガンダム
ガンバレルダガー	ダガー	メビウスゼロ
ドレッドノートガンダム	ゲイツ	ストライクガンダム，ストライクルージュ，デュエルガンダム
ハイペリオンガンダム	ストライクガンダム	ビルゴ，ビルゴII
イフリート	グフ系	ドム系
エビルドーガ	αアジール	クロスボーンガンダム系，デナン・ゲー，デナン・ゾン
ガンダムアクエリアス	ガンダムエピオン	ギガンティック，フェニックスガンダム，ハロ，タイタニア，ギャン改，ノイエ・ジールII，リグリング，ギャプラン改
ガンダムベルフェゴール	ガンダムDX	ギガンティック，ザク50，ハロ，フェニックスガンダム
ギガンティック	ウィンダム	フェニックスガンダム，ザク50，キュベレイ，プロトタイプ・キュベレイ，量产型キュベレイ
ザンスパイン	V2ガンダム，Vガンダム	ザンネック
ジム・カスタム高机动型	ジム系	GP01−Fb
ハロ	ボール系	サイコガンダムMk III，サイコロガンダム，デビルガンダムJr.
サイコハロ	ハロ	サイコロガンダム

火热秘技

秘技

NDS 沥青都市 GT

美版　游戏原名 Asphalt Urban GT



◆无限赚钱

方法1：花费45000元买一辆2005 Corvette C6，然后出售价格是45500元，如此反复进行买卖便可以获得无限金钱，缺点是比较费时间。

方法2：当你通过锦标赛中的资格赛后，你能开启和拥有悍马H2，然后回到车库卖掉悍马H2能获得67500元。现在你已经没车了，接着回去继续参加锦标赛中的资格赛，如此反复便能快速获得大量金钱。

◆快速提升助推气槽

驶过路边的不同物体时，通常能提升助推气槽。掠过箱子、电话亭、路标等大型物体都能快速提升助推气槽。

NDS 史莱姆总动员2 大战车与尾巴团

日版　游戏原名 スライムもりもりドラゴンクエスト2 大戦車としっぽ団

◆开启挑战模式中的新战车

在教堂中，输入下列密码便可以获得隐藏战车。

输入	效果
Y、R、R、Y、L、L、Y、↓、↓、↓、Y、select	开启女性战车
Y、L、L、Y、R、R、Y、↑、↓、select	开启钢盔战车



PSP 横行霸道 自由城故事

美版　游戏原名 Grand Theft Auto:Liberty City Stories

◆快速安全赚钱

通常靠袭击路人和打工是赚不到几个钱的，而且也不安全，容易引来大批的警察。其实你可以躲避在自己SAFE HOUSE外面或是高高的建筑上，只要保证地面部队打不到你，然后你使用狙击枪打警察的直升机，一般打中螺旋桨根部就可以炸掉一架，这样赚钱非常快。



◆消除一颗警星的方法

当一颗警星出现时，附近就会有一个警察跑过来打你。如果这时附近没有消除警星的徽章，而你又不想浪费钱，就可以借助路人来帮你解围。首先你得在人群中闪来躲去，让警察的警棍敲在路人或流氓身上，这时被敲的人就会和警察展开血战，而你就可以在边上看好戏了。这些路人既帮你解决了警察，还让你顺便拣到警察的武器，真是实惠啊，不过只限于一颗警星范围内。

◆快速打掉坦克

当警星达到六颗时，军队便会出动坦克来找你麻烦。而一般武器对坦克毫无作用，就算是火箭筒也要打上好一会才能炸掉坦克。最好的方法便是使用火焰喷射枪或是汽油瓶来烧坦克，绝对比用火箭筒来得快。

PSP 宇宙巡航机 携带版

日版 游戏原名 Gradius Portable

◆Konami 经典秘技

密码必须在游戏暂停以后输入，每个等级难度中只能使用一次。

输入	效果
↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、L、R	所有武器威力提升



PSP 大众高尔夫 携带版

美版 游戏原名 Hot Shots Golf: Open Tee

◆开启所有项目

当开始新游戏的时候，输入以下密码作为角色名字时便可以开启所有项目。

输入	效果
5TNEPO	开启游戏中的所有项目



PSP 紧急出口

美版 游戏原名 Exit

◆开启第8、9、10号场景

在完成第1个场景后，在标题画面下输入以下密码便可以开启相应的场景。（想开启第9号场景就必须先开启第8号场景，而想开启第10号场景就必须先开启第9号场景。）

输入	效果
→、↓、↑、←、○、×、R、L	开启10号场景
L、R、←、←、□、○、×、△	开启8号场景
△、↓、○、←、×、↑、□、→	开启9号场景



金手指

GBA 怪兽屋

美版 游戏原名 Monster House





金手指使用方法

以上金手指码针对VBA版的GBA模拟器。进入游戏后点击Cheats，接着选择Cheats-List，点击Code，在空格处填入金手指码，按OK键确定。而某些4打头的的金手指码请在CodeBreaker内的空格里输入。

生命

02003E9E	0000
02003EA0	00

喷水枪

020037D0	0320
020037D2	04B0
020037D4	0320

胶卷

02003E0C	63

隐身

0202E3AC	FF

全水瓶

02003E11	73

钥匙

02003E14	09

硬件短消息

文 ZinniaSun2000
编 米格

美妙的暑假又要结束啦，恐怕又有不少读者朋友们要迈入高三紧张的学习生活了吧，小Z的弟弟今年也要步入高三，首先祝愿每位学生朋友们能在新的学期有一个不错的开始，记得学生时代的小Z每当到了这个时候都要去选购各种新的动漫书皮，不过说到文具，本辑《硬件短消息》也有几样算得上呢。

PSP皮质便携包

这款由欧美厂商Core Gamer推出的PSP皮质便携包十分专业，外表看上去像一个小型的公文包，但是打开一看真是“麻雀虽小，五脏俱全”——里面的各种独立隔档可以容纳10张UMD盘、耳机、充电器、USB连线、扩充电池、线控、游戏说明书、记忆棒以及PSP游戏主机，另外还有一部分额外空间可以容纳将来发售的PSP摄像头等其他外设，是一款为专业玩家贴心设计的产品。这款便携包能够有效地防止灰尘、碰撞，保护你的PSP及其周边不受任何伤害，而且大方的外形也普遍适应各个年龄段的玩家。这款产品的售价是18.99美元（约人民币152元）。



PSP个性便携音箱

这款由Elecom推出的PSP-CS500便携音箱外观的确称得上个性十足。珍珠一般可爱的圆球外形，加上磨砂反光材质，看起来很有未来的感觉，而且携带也非常方便。采用折叠式的设计，打开后只需连上PSP耳机接口就可以使用，而无需外接电源，因此它是一款无源音箱，准确地说更像是一个耳机，而且不仅PSP可以使用，NDS、MP3等数码设备也都可以使用。这款便携音箱目前有粉、蓝、白三种颜色供玩家选择，售价22美元（约人民币176美元）。



《口袋妖怪》限定版主机

7月中旬《口袋妖怪》官方网站上登出了一则消息，将在“暑假大作战！2006”活动中抽取150名玩家获得“最爱皮卡秋”限定版NDSL主机作为奖品。这款限定版主机和《FF III》限定版主机相仿，采用陶瓷白NDSL主机制作，正面印有四个表情各异的灰色皮卡丘头像，看上去非常可爱。



NDSL个性皮质便携盒

活跃于欧美市场的Intec厂商日前又公布一款全新NDSL皮质便携盒，目前这款便携盒有迷彩和粉红木纹两种图案可选，它不但可以起到很好的保护作用，而且个性的设计也是让人眼前一亮。另外正式发售时厂商还会附赠与便携盒相配的触控笔。这款产品预定9月25日上市，售价为14.99美元（约人民币120元）。



NDSL专用皮质便携包

这款由欧美厂商GR推出的NDSL皮质便携包虽然在外形、皮革的质感上没有日本周边厂商的产品细腻，但是高耐用、防尘、防水、防划伤性能还是有一定保证的。它的设计独特时尚，看上去如同小记事本一般，表面压印的独特LOGO看上去也很有个性。打开后内部采用了独特的软质材料，能够有效减少冲击作用。这款产品共有黑白两种颜色供玩家选择，售价7美元（约人民币56元）。





NDSL新款硬质便携包

在44辑《掌机王SP》上我们曾为大家介绍过一款由Hori推出的PSP硬质便携包，今天介绍的这款硬质便携包则是它的NDSL版。与PSP版相同，这款便携包同样采用了半硬质塑型材料制作，不过在颜色上除了黑白两种以外，还有蓝色可供玩家选择。既然是Hori的产品，质量上自然有着不俗的表现，它的外壳采用具有一定弹性的材料制作，即使从高空落下里面的主机也不会有任何损伤，另外包体内部还有各种网格隔档，可以收纳GBA卡、NDS卡、触控笔以及其他小物品，内部的毛绒材质还能起到清洁主机的作用。这款产品已于8月2日上市，售价980日元（约人民币69元）。









NDSL硬质保护壳

这款刚刚上市的NDSL硬质保护壳采用有机材料制作，通过边沿的卡位槽将NDSL牢牢包裹其中，它可以有效防止NDSL的上下壳受到划伤和磕碰，防震动设计也不会在携带时轻易的脱落。这款产品售价5美元（约人民币40元）。



NDSL专用硅胶保护套

这款由Gametech推出的NDSL专用硅胶保护套采用柔软的硅胶材料制作，将它穿在NDSL身上既可以保护主机外部不会划伤、变脏，而且还能保护主机内部按键以外的部分不受任何伤害。这款产品为NDSL量身定制，不但外形上符合NDSL主机，连各个主机的插槽、开关部分也是精确地作了镂空处理，加上硅胶柔软的手感以及对橡胶材料的特别表面处理，玩起游戏来感觉也非常的舒服。这款产品共有黑、白、蓝、黑四种颜色可选，售价为953日元（约人民币67元）。









NDSL专用充电底座

这款于今年7月份刚刚上市的NDSL专用充电底座由欧美周边厂商Dragon公司制作，它最大的特色就在于外形设计，采用竖插式结构，加上充电时散射的红色光线，配合NDSL靓丽的陶瓷外壳，有种独特酷绚感。将NDSL电源插上就能使用，另外采用侧面按键的设计只需轻轻一按即可将NDSL弹出，使用起来非常的便捷。另外这款产品还有白、冰蓝、海军蓝三种NDSL首发颜色供玩家选择，售价是9美元（约人民币72元）。





《新超级马里奥兄弟》主题触控笔



日本知名玩具商Takara Tomy公司近日得到任天堂公司正式授权，制作了这款以《新超级玛里奥兄弟》为主题的触控笔套装。这款名叫“Touchpen Knock”的触控笔套装共包含两支触控笔，分别印着马里奥和路易跳起的图案，以及NDS主机和《新超级玛里奥兄弟》游戏LOGO。整个笔身采用白色塑料制作，图案部分衬着黄色的底色。为了保护触控笔的笔尖不受磨损，这款触控笔还采用了笔芯伸缩的设计，而且厚重的手感操作起来也更加精确。这款触控笔套装售价是880日元（约人民币62元）。

时尚美观的两用触控笔



这款由第三方制作的NDS/NDSL用触控笔最大的特色就在于它不仅可以作为一般的铁笔来操作NDS/NDSL主机，还可以作为一款普通的圆珠笔在日常生活中使用。它流线型的外形设计庄重美观，可要比普通触控笔更加生活化，白、蓝、粉红三种颜色供玩家选择也符合大众的口味。这款触控笔售价7美元（约人民币56元）。

数款NDSL装饰面板







近日欧美厂商MadCatz发布了新款NFL主体面板，它得到32支美国国家球队授权的队旗、队标，共有32个款式，而且有着良好的保护性能和易安装性，与NDSL主机上壳曲线完满的结合，在各方面都有着不俗的表现。它的售价是19.99美元（约人民币120元）。

除了MadCatz以外，最近Gamer Graffix Worldwide也推出了两款新版NDSL面板。这次推出的两款面板依旧包括了内部贴面部分，让你的NDSL从里到外都能得到更好的保护，而且丝毫也不会影响玩家进行游戏。除了颜色亮丽之外，它们最大的特色就在于可重复安装、用水清洗，而不像其他厂商产品只能一次性使用。这两款产品售价相同，都是9.99美元（约人民币80元）。

国外旅游的专用插头适配器

在国外旅游的朋友们时常会遇到旅馆采用的插座接口与自己的PSP、NDS甚至手机不同而烦恼吧，这款由APC推出的通用插头适配器就能为你解决这些问题。通过几个简单部件的组合，它不仅可以支持多个电子产品同时充电，而且PSP、NDS、手机甚至Xbox360等常见的数码产品电源接口都能支持。不论你在世界任何地方，都能为你解决找插头的烦恼。这款产品最大的优势还在于它的便携性，小小的身躯走到哪里带着都很方便。这款产品售价是9.99美元（约人民币80元）。





针对PSP、NDS设计的便携电池







这款由日本电池专业制造厂商JTT制作的移动小型电池(Mobile Battery Slim)专门针对各种移动设备，采用USB接口，可以通过电脑、专用电源方便地进行充电，充满后通过转接线则可以作为NDS、PSP等移动设备的电源来适用。这款产品的重量仅有56克，尺寸略小于PSP屏幕，而且纯白的色彩看上去也非常的时尚。它将于8月19日上市，售价为3800日元（约人民币267元）。

microSD转接记忆棒适配器套装

很多玩手机、数码产品的朋友们一定都要用到microSD（TF）卡吧。下面要为大家介绍的就是一款由Kingmax推出的具有将microSD卡变成记忆棒使用的多功能TF卡转接适配器套装，这套转接器套装中包括一个microSD卡、一个SD卡转接器和一个记忆棒转接器，有这么多功能，能够同时满足小P和各种数码产品的需求，可以有效地避免重复投资。不过现在还很少能在市面上见到2GB以上的大容量microSD卡，即使有，价格也不菲，因此想拿来给小P用还是有些为时过早。但是作为NDS、NDSL烧录卡外存储器还是不错的选择。这款产品刚刚公布，搭载512MB microSD卡的适配器套装售价为3480日元（约人民币245元）。



PSP充电便携盒

这款由Nyko推出PSP充电便携盒最大的特色就在于保护PSP的同时，可以通过内置的可充电电池为PSP充电，延长使用时间7小时左右。它的外壳采用铝制材料制作，并且通过阳极电镀处理，保证内置电池不会漏电。另外当你将PSP放入后，外壳会根据PSP内部的电量情况判断是否充电，减少了反复充电导致的浪费和电池损耗。另外，这款便携盒内还有一根独立的胶皮线，当你取出PSP玩的时候也可以通过这根电线将充电盒与小P相连，保证供电正常。外壳还采用了卡位开关保证PSP在携带中不会掉出，内部柔软的阻尼材料可以有效减少碰撞冲击。便携盒开关的左侧橡胶盖下就是内置电池充电的接口。这款产品的售价是69.99美元（约人民币561元）。



Mad Catz推出PSP充电底座



这款由欧美厂商Mad Catz推出的PSP充电底座“Desktop Pro”功能当然不仅仅是用来为PSP充电。顶部的接口可以将PSP与电脑相连。虽然没有音箱但它还是可以将音频导出到背后的插口上，以便玩家接插其他外部音箱使用。另外充电除了可以用AC电源接口以外，还可以直接通过电脑的USB连线为PSP充电，并且同时进行与电脑进行数据的传输。PSP放在底座上的俯仰角是65度，非常适合玩家欣赏电影。整体上看这款产品的外形也还不错，黑色的塑料材质与PSP搭配透出时尚的感觉。它的售价19.99美元（约人民币160元）。

文 江西恐龙 编 马修

掌机市场扫描

炎热的夏季仍未离去，城市的角落开始点缀出一簇一簇淡色小花，一阵清风拂过，清馨的香味随之扑鼻而来——八月的桂花总是那么令人感到惬意，希望大家能有个好心情度过暑假的最后一段时光。

暑假末期，游戏行业也迎来了销售高峰。就烧录卡市场而言，现在大部分游戏店里比较常见的两款烧录卡是G6L以及SCL，Gbalpha公司推出的G6L烧录卡是防尘卡大小的烧录卡，店头开价为498元，可以还价到480元左右，G6L不仅造型完美，软件也相当稳定，充满人性化的设计让它赢得了不少玩家的青睐；SCL则承接不少的不少SC-miniSD用户群，在用户数量上获得了一定优势；SCL的店头开价为399元，可以还到390元左右，SCL号称也是防尘卡大小的烧录卡，只可惜设计上存在失误，后面多出的弧度显得不大好看且拔下来太费力。除了G6L和SCL，目前可供选择的NDSL烧录卡还有EZ4L，现在开价约300元。此外，EWIN小组推出的三款烧录卡EWIN2-SD、EWIN2-miniSD、EWIN2-microSD也都一一面世，但很明显EWIN小组在设计这三款产品的时候，假想敌只是SC-SD和SC-miniSD。从现在NDSL热销的局面看，EWIN2-SD的前途似乎比较渺茫。EWIN2-miniSD开价约160元，EWIN2-microSD开价约190元。

在NDS卡外形的烧录卡推出以前，笔者个人认为G6L等防尘卡烧录卡还是有它的可取之处，首先支持GBA游戏便是一大功能，退一步说，尽管防尘卡烧录卡的体积比NDS卡形烧录卡要大很多，但两者在插到主机上后其实都看不出突兀之处。这样的外型差异倒不是很明显。如果对GBA游戏不是很在意、又对NDS卡外形烧录卡很感兴趣，那不妨等等即将推出的DSLink烧录卡。

主机方面，神游iDSL跌至1150元，首次成为比水货机还要便宜的行货主机。欧版NDSL售价约为1190元，美版NDSL价格不明(因为笔者跑了几家店都没有看到)，日版NDSL售价约为1280元，日版粉红色NDSL售价约为1400元。笔者建议大家优先考虑购买行货神游iDSL，价格便宜，电源直插，保修1年，这些都是它的优点。不过神游iDSL在刷机之后将永久失去中文菜单以及保修资格，如果不刷机而又想玩烧录卡的话就只能购买引导卡，刷或不



▲神游的宣传工作似乎已经停滞了。

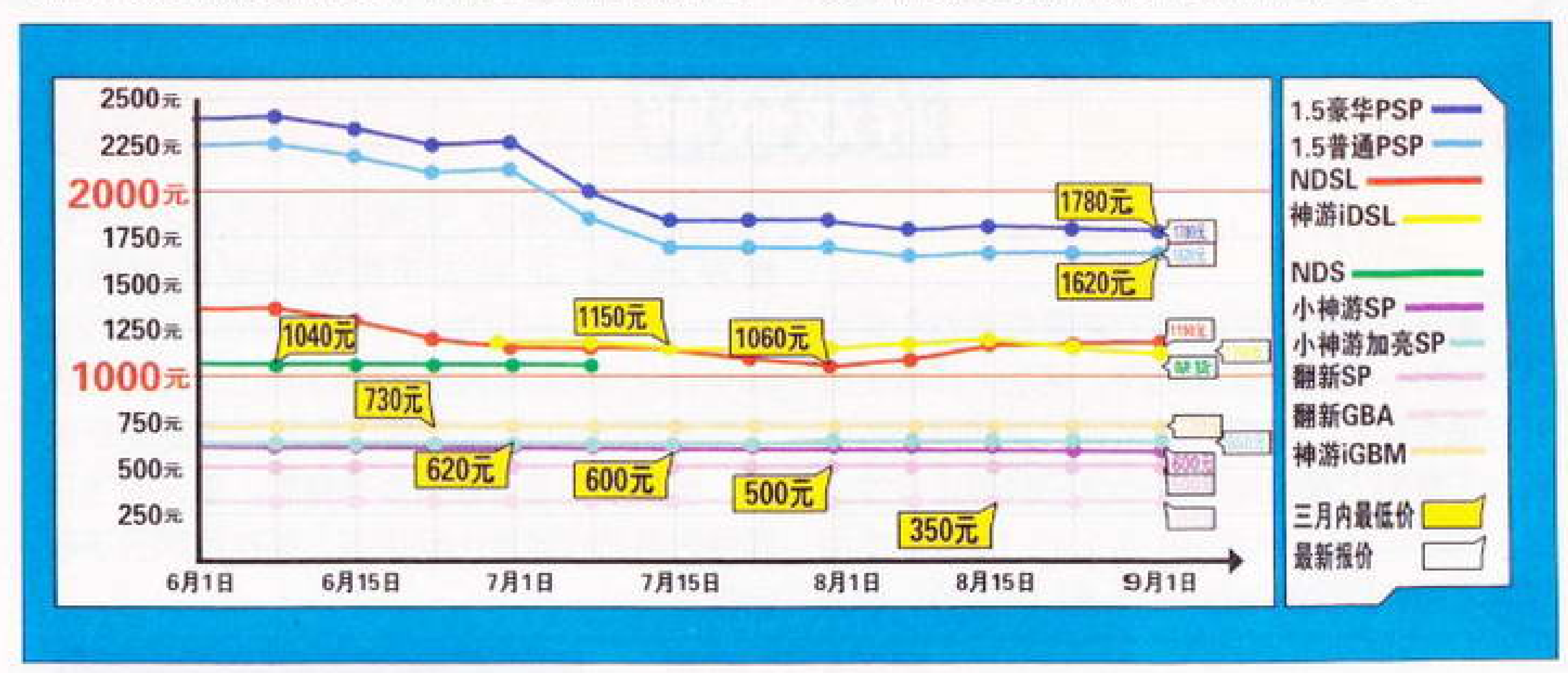
刷大家自行决定。

尽管神游iDSL的售价已经比水货便宜，但是各大游戏店的货都不是很充足，去购买时还有可能碰到店员去别家借货的情况。笔者认为现在暑假正是神游反扑水货市场的好机会，但是现在公交站广告牌，商场广告牌已经很难看到神游的新广告了，这样的话有些刚接触掌机的玩家便不那么清楚行货的概念。希望神游加大宣传力度，让更多的玩家了解神游行货游戏机。

一般情况下买机器都会随机买一套屏幕保护贴膜。最近Hori贴膜的组装货充斥于市场当中，早期的组装贴膜上是没有绿色警告纸片的，原本可以靠这个分辨真假，但不久前新出的组装贴膜已经全部有绿色警告纸片了，因此大家在购买贴膜时要多加留意。辨别真假HORI贴膜最有效的方法为看贴膜的反光——原装贴膜在紧贴在机壳上时，会呈现出淡紫色的反光。大家在购买贴膜时，只需要将贴膜从包装纸内拿出，然后紧紧放置在屏幕附近(不需要撕开贴膜的保护层)，只要屏幕四周那一圈的反光为淡紫，那就绝对是真货，反之为假货。

PSP方面，现在市面上已经出现了多种版本机器。1.5黑色豪华版PSP的售价约为1780元，这种机器为软件降级。而以拆机刷主板的方式降级的1.5黑色豪华版PSP售价则为1680元，这种机器电池仓盖里的封条已经被撕过，屏幕内也进入了少许灰尘。现在市面上还有少量的1.5白色豪华版PSP，电池仓封条未撕，看样子也是软件降级的机器，售价为1880元。

以上介绍的主机都可以算是全新机器，硬降机器也仅仅是拆过机壳而已。以上版本如果换为普通版本，全部减150元。市面上还出现有一批官方翻新机，普通版售价约为1350元，比全新普通版便宜了两三百元，虽然机身略有划痕，但这类机器也有它的可取之处。记忆棒方面，容量为1959M的2G记忆棒再次跌价，店头开价约280元，网络商报价为260元。



各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城(http://www.levelup.cn/mall/)查询。

城市	提供者	PSP(豪华版)	PSP(普通版)	iDSL	NDSL	NDS	iGBM	GBM	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1780(1.5)	1620(1.5)	1150	1190	—	730	—	620 650(背光)	—
广东深圳	久圣电玩	1750(1.5)	1600(1.5)	—	1150(美) 1280(日)	780	—	600	640(背光)	620
福建厦门	快乐多电玩	1800(1.5) 1630(2.6)	1630(1.5) 1410(2.6)	1250	1200(美)	-	780	-	650 (背光)	-
天津	天龙MARS	1720	1570	1170	1200	950(iDS)	—	—	630(背光)	550



玩转PSP

PSP热点新闻追踪

文 C.H.1. 编 米格

最近一位朋友想买掌上电脑，不过最后却转为买PSP了。现在PSP娱乐功能不比掌上电脑来得少，从看电影、听音乐到查字典、阅读电子书，可谓样样皆能。NeoFlash举办的夏季掌机软件大赛正如火如荼地进行着，有着重赏的刺激，大赛中的确涌现出不少优秀软件。下面一起看看半月来的PSP软件新闻吧。

游戏破解

DevHook停止开发？

前段时间频频更新的PSP最强游戏引导程序DevHook最近却默默无声。再加上作者主页迟迟没有更新，新版本均是通过其他网站放出来，于是网上便风传DevHook已经停止开发。因为Booster在DevHook V0.43 fix版中使用了索尼拥有版权的Reboot_1.50.bin文件，SCE已经对此提出警告，传闻说作者无奈之下放弃程序开发。正当大家将信将疑的时候，Booster的新主页(http://pspnfo.orz.hm/?DevHook)却悄然开张。在新主页上，作者提供了详细的DevHook介绍以及各版本的更新说明，丝毫没有要停止开发的意思。看来时下只有耐心等待作者推出新版本，谣言自然会不攻自破。

相关软件速报

DevHook MOD

Windy2000在DevHook基础上二次开发的DevHook V0.46 MOD于8月16日推出R6版，加入游戏启动和VSHEX选项变更功能，将新增功能移动到Additional菜单中等。



模拟器

GBA模拟器趋向完美

最近ZX－81制作的PSP用GBA模拟器PSPVBA一度吸引了不少人的目光。可惜屡出新版的PSPVBA在模拟效果上却没有太大进步。8月19日Exophase发布的GPSP V0.5版却带给大家相当大的惊喜。GPSP能够比较流畅地运行大部分128Mb以内的GBA ROM，在PSP上玩GBA的梦想终于成为现实。



使用方法

作者仅提供了1.0版PSP运行的软件包，不过我们可以使用PSP Brew将其转换为1.5版PSP可用版本。另外GPSP通过eLoader和GTA光盘也能在2.0以上版本PSP中运行。使用时，首先将GBA BIOS文件和游戏ROM拷贝到记忆棒GPSP软件根目录中。当然，你也可以将游戏ROM放入记忆棒其他文件夹中。在PSP上运行GPSP，程序会将软件根目录下的游戏ROM列出，按×键可以调出目录列表，进入其他目录



寻找ROM。找到ROM后，按○键开始游戏。游戏进行中，PSP的方向键相当于GBA的方向键，○、×键相当于GBA的A、B键，L、R、Select键和GBA的L、R、Select键是对应关系，Start、□键则相当于GBA的Start键。按住△键后，再按方向键的上、下能调节帧率。

模拟实测

受PSP内存限制，GPSP暂时只能运行128Mb(包含128Mb)以下的GBA ROM，像《超级马里奥兄弟2》、《马里奥赛车》、《快打旋风ONE》、《口袋战士方块》游戏等都能够运行。游戏运行时，画面贴图正确，支持电池记忆，



但速度有一点拖慢，声音时断时续，但如果将帧率调整为2，画面和速度会流畅不少，完全在能够接受的范围之内。更难得的是，GPSP对中文汉化游戏的支持度也非常高，像《火枪英雄》、《逆转裁判1》、《七龙珠Z 舞空斗剧》等游戏的中文版都可以运行，中文字符显示正常。

GPSP还处于初期开发阶段，很多基本功能都没有提供。游戏中无法退回到选单画面，如果想更换游戏只能退出模拟器再重新进入。游戏默认以全屏显示画面，声音则为44.1KHz，这些也都无法进行调节。期待下一个版本有更好的表现。

小贴士

GBA BIOS

GBA BIOS是从GBA内核中导出的系统文件。BIOS文件中提供了游戏运行代码，很多模拟器都需要主机的BIOS文件才能运行。但因为BIOS从主机硬件中导出，牵扯到版权问题，所以一般由独立的第三方去DUMP，模拟器作者并不提供。即使像电脑上VBA这样完成度较高的GBA模拟器，有时也需要GBA BIOS文件才能完美运行某些游戏。GBA BIOS是GPSP模拟GBA游戏时的必备文件，我们要将文件改名为gba_bios.bin放入到软件目录。正确的GBA BIOS文件有16KB大小，可以从网上下载。

常见问题FAQ

为什么一进入GPSP就蓝屏?

将GBA BIOS文件和游戏ROM都拷贝到记忆棒中，运行GPSP却蓝屏，相信这是很多朋友一开始就遇到的问题。发生这种问题最大可能是游戏ROM采用中文文件名，将文件改为英文名即可解决。另外GPSP不支持ZIP、RAR压缩格式的ROM，使用前务必要将ROM解压缩哦。

CPS2PSP新版发布

近来广受瞩目的PSP用CPS2街机模拟器CPS2PSP于8月6日、8月15日推出test4、test5两个新版，修正对QSound立体声的支持问题，改进了Cache文件生成程序等。作者还发布了一些截图，从截图上看，模拟器在贴图的细节部分还有错误，不过问题不大。

PSP用PS模拟器视频公布

一度闹得沸沸扬扬的索尼自家PSP用PS模拟器至今没有表明发售时间，由玩家自行开发的PS模拟器却已经初具雏形，并放出多段视频录像。根据开发者Prism Arts所说，这款PSP用PS模拟器的运行速度能达到50帧以上，支持

声音和无线联网对战，还能识别DAX和CSO压缩格式的游戏ISO，并提供存档管理功能。从目前公布的视频来看，虽然有些模糊不清，但模拟器应该是真的。视频中运行的游戏有《1998非洲拉力赛》等，不过看起来运行速度非常慢。

有兴趣的朋友可以去看看这几段录像，网址是http://www.youtube.com/watch?v=5I22eqT1W4M。



全新GB模拟器推出

全新PSP用GB、GBC模拟器SpiceBoy于8月14日推出第一版Release 0，稍后在8月15日又推出Release 2版，修正声音和色彩模拟错误，加入ROM浏览功能等。在PSP上运行模拟器后，首选会进入文件选择画面，按×键开始游戏。游戏中，PSP的十字键相当于GB的方向键，Start、Select、□、×键分别相当于GB的Start、Select和A、B键。SpiceBoy能够支持大部分GB、GBC游戏ROM，画面贴图正常，声音则有一点杂音，速度偏慢。模拟器默认的是画面全屏显示，无法调节尺寸，而且加入了扫描线效果。全屏后画面比例过大超出PSP显示范围，可以用L、R键上下移动画面。



新SMS、GG模拟器出炉

世嘉公司的家用机SMS和掌机GG同样也是热门模拟对象。这不，又一款全新SMS、GG模拟器火热出炉。这款名为MMSPlus的模拟器于8月20日推出，是冲着NeoFlash软件大赛去的。虽然是第一版，但软件的完成度相当高。不仅能完美模拟SMS、GG游戏，而且系统界面非常华丽，功能也很齐全，可以即时存取进度，还能够对画面进行缩放、调节亮度以及加快游戏速度等。看来MMSPlus将成为大赛的热门夺冠软件。



使用方法

在PSP上启动MMSPlus首先会进入系统界面，按方向键的左、右可以在File、Video等菜单间进行切换。按×键确定选项，按○键取消，按□键恢复默认选项，按△键保存设置。



File菜单中，Load ROM是读取游戏ROM，ROM文件可以存放于记忆棒任意目录。Music Player则为播放SMS、GG特有的GYM格式的游戏音乐。State Load、State Save是读取和保存游戏存档，SRAM则是对电池记忆存档进行管理。Video菜单中，Render选项下可以对画面缩放(Scaling)、亮度(Brightness)等进行调节，Synchro选项下能够调整跳帧(Frameskip)、最大跳帧(MAX Frameskip)等数值。

Sound菜单中，可以使用Enabled打开、关闭声音，并通过Sample rate、Output mode等选项对声音采样频率、声道等进行设

置。Control菜单中，进入Redefine、Shortcuts能对游戏按键、功能组合按键进行自定义。Miscenalleous菜单中，能对PSP的CPU频率(PSP CPU clock)以及SMS、GG的CPU Z80模拟效率(SMS hard tweaking)进行调节。

游戏中，PSP的×、〇键相当于SMS、GG的1、2键，按L键调出系统菜单，同时按住R和Select键保存游戏进度，同时按R和Start键则为读取游戏进度。当然我们也按照自己喜好对按键进行自定义，这里建议大家开启连射按键(Auto fire)的设置。

相关软件速报

Daedalus

PSP用N64模拟器Daedalus于8月13日推出R7版，修正了不少代码错误，但模拟效果没有多大提高。另外非官方版Daedalus也于8月下旬发布R8和R8a版，速度比起官方版本来有所加快。



PSPMaster

PSP用SMS、GG模拟器PSPMaster于8月19日推出V0.0.6b版，采用32位色菜单，修正停止模拟时的错误，将截图文件格式从GIF改为PNG等。



E[mulator]

PSP用WS、PCE模拟器e[mulator]于8月20日推出V0.82c版，修正WS模拟中SRAM错误以及精灵图层的时间问题等。

自制软件

IR Shell新版公布

自6月份推出V1.6版后就没有动静的PSP多功能软件IR Shell于8月20日突然推出V2.0版。新版LOGO竟然换成NeoFlash软件大赛的宣传画，没想到大赛这么有魅力，连IR Shell也来插上一脚。新版改进界面，采用图标方式显示所有功能，更加直观；无线传输功能支持点对点连接方式，并可以直接输入域名来访问电脑；新版还能从IR Shell直接启动DevHook，不过笔者发现这个功能其实纯属软件作者的恶搞，用过你就会明白。IR Shell支持管理文件、遥控电器、截图等诸多功能，已经成为PSP必备软件之一，没有的朋友赶快去安装一个吧。



Bookr新版推出

EReader的竞争对手又来了，PSP用电子书软件Bookr于8月16日推出V0.7.1版。新版载入PDF文件时采用分段读取技术防止过度占用内存，加入内存使用计数器，使用摇杆可以将文本向上、下、左、右移动一行，修正内存泄漏、字库容量过大所造成的错误等。对于国内用户来说，新版最实用的地方在于加入对中文、日文、韩文字库的支持，这样我们就能够



阅读中文PDF、TXT文件了。需要提醒大家的是，作者提供的原版软件中并没有包含中文字库，所以我们还需要将字库文件拷贝到软件fonts目录内才能正常使用。

使用时按○键确定选项，按△键回到上层目录。阅读过程中按Start键调出主菜单，打开其他文本。按Select键调出系统菜单，对书签保存、页面跳转、文本旋转、放大等进行操作。

让PSP成为导航仪

同PSP用PS模拟器一样，PSP用GPS卫星导航软件又让自制软件作者捷足先登了。这款名为Map This! GPS Map Viewer的软件由



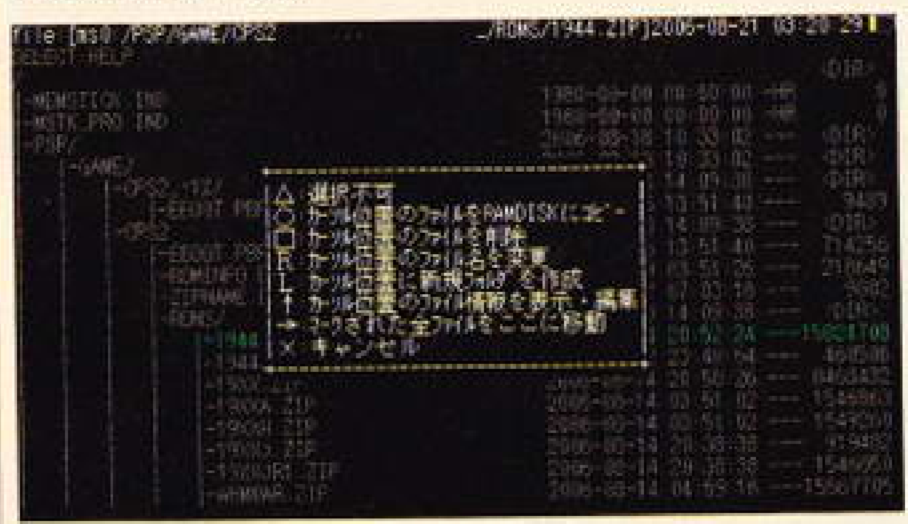
Denis开发，可以浏览ZIP格式的地图，并能连上GPS设备进行卫星定位。软件运行后，首先会列出可以使用的地图文件包，选中后按×键进入地图浏览。最下面的“WIFI Map Upload”则是通过无线网络下载地图包。浏览中，按方向键的上、下放大、缩小地图，用摇杆移动光标，按Start键调出按键帮助，按□键开启、关闭GPS。按Select键回到地图文件选择画面，再按一次则退出软件。

另外作者还公布了一段视频，证实软件的确有卫星导航的功能。有兴趣的朋友可以看一下，地址为http://www.youtube.com/watch?v=_nitCHViaCU。

相关软件速报

Filer

PSP用文件管理软件Filer于8月11日、15日、17日和20日推出V1.1、V1.2、V1.3、V1.4四个版本。新版能够播放MP3、WAV音乐，并加入壁纸设定功能，支持BMP、PNG、JPG格式的图片等。



EZ2PSP

Levelup网站上近期发布了一款名为EZ2PSP的AVC、PMP-AVC视频转换软件组合包，通过它可以轻松将RMVB、AVI等各种格式视频文件转换成AVC和PMP-AVC格式文件，供2.0以上固件版本和使用PMP软件的1.5版本PSP使用。从目前的转换效果上看，这款EZ2PSP有着其他同类软件难以媲美的画质。在使用该软件前必须安装AviSynth，整个软件设置简单实用，喜欢在PSP上观看视频的玩家不妨去pocket.levelup.cn下载一个试试吧！

PiMPStreamer

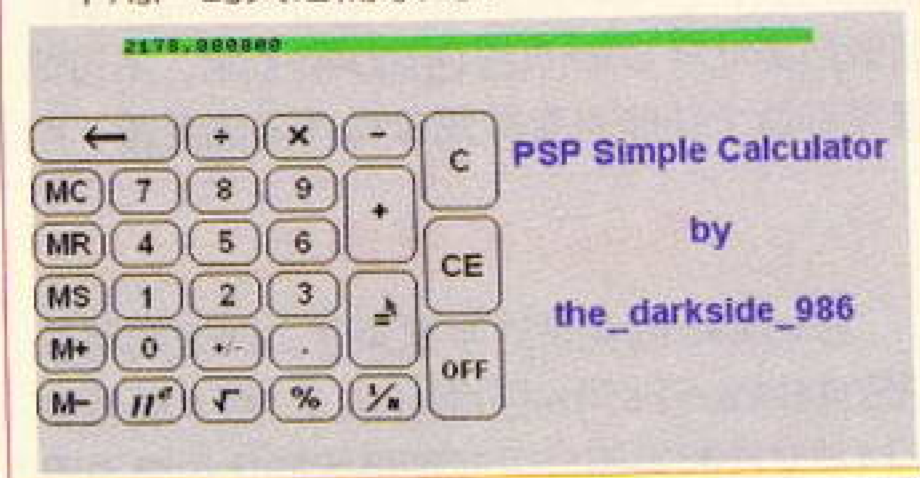
PSP用无线流媒体播放软件PiMPStreamer于8月21日推出V0.7版，加入最新版的ffmpeg解码文件，并支持网络和主机选择等功能。

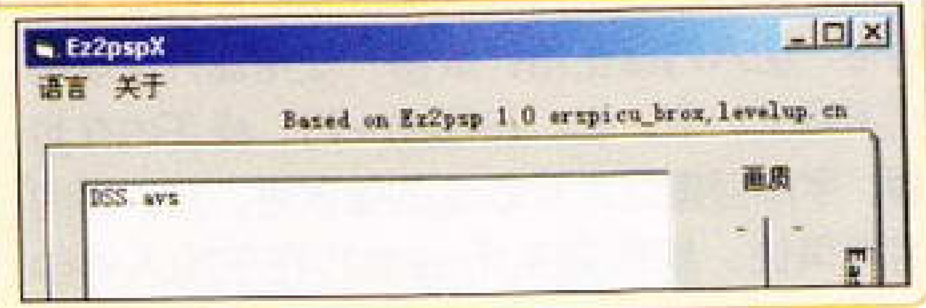
PSP Brew

电脑上的PSP程序图标管理软件PSP Brew于8月8日推出V0.9版，修正西班牙语言包错误，使用_SCE_命名方式隐藏图标等。

PSP Simple Calculator

这款PSP用计算器软件PSP Simple Calculator外观简陋得可以，不过却很实用，累加、累减、根号等常用运算符号都有。现在很多手机附带了计算器、记事簿等功能，为什么索尼为PSP升级增加娱乐功能的同时不能考虑一下用户的其他需求呢？

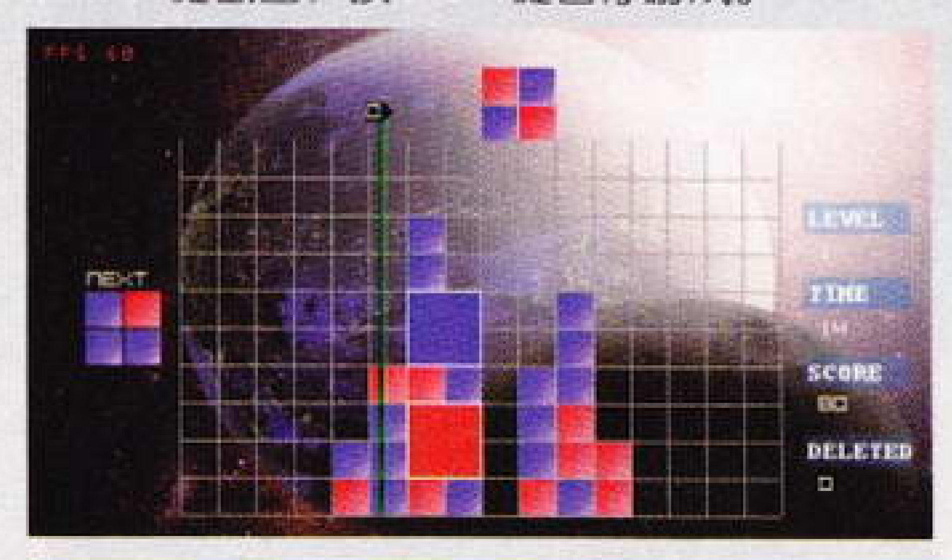




同人游戏

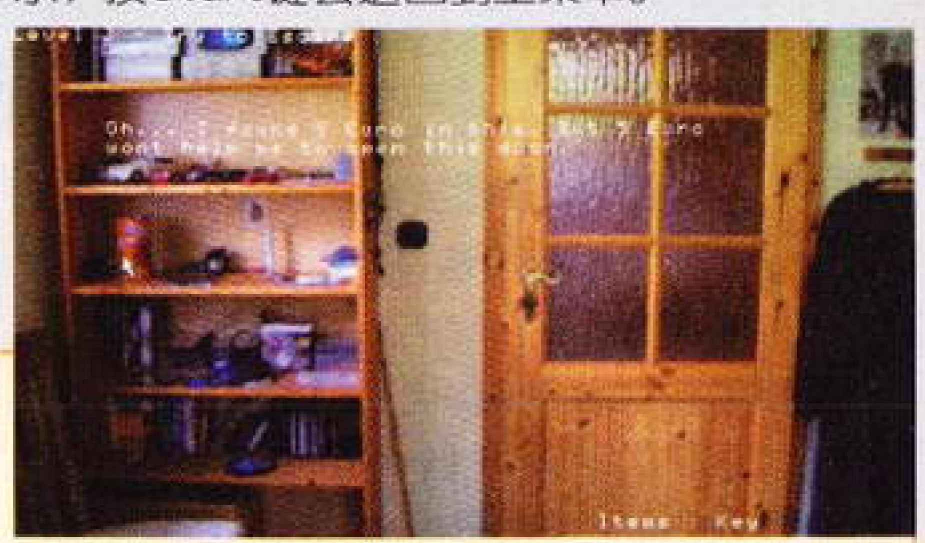
《Luminex》发布

PSP用仿《Lumines》自制游戏《Luminex》于8月19日推出V1.1版。新版加入主题功能，支持声音并修正若干错误。游戏时，按PSP方向键左、右移动方块，按方向键下让方块快速下落，按□、×键将方块向左或向右旋转，按Select键截图，按Start键暂停游戏。



《Escape》推出

从字面上我们就可以猜出《Escape》是一款以逃脱为主题的游戏。游戏分为五个关卡，背景则是实拍照片，我们要在塑料桶、PSP、笔架等杂物中找到钥匙，最后打开门逃脱出去。游戏开始能自由选关，用PSP十字方向键移动光标，按×键进入关卡。其中Tutorial是训练关，新手可以在此熟悉操作，Credits则为制作人介绍。游戏中用×键点击物品会出现相关提示，按Start键会返回到主菜单。



相关软件速报

Reactor

PSP用Lua游戏《Reactor》于8月20日推出1.0版。游戏规则很简单，用银色小球将所有小球击落就算胜利。游戏用摇杆操纵挡板移动，按×键发射银色小球。



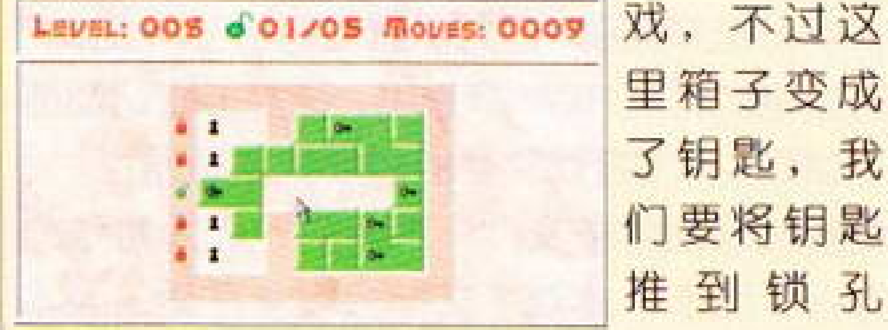
Turrican

PSP用动作射击游戏《Turrican》于8月9日推出R 3版，加入天气系统和新型敌人，修正开头和结束画面错误等。



Movie IT

《Movie IT》是一款类似推箱子的小游戏，不过这里箱子变成了钥匙，我们要将钥匙推到锁孔上。游戏同样为参加NeoFlash软件大赛而设计，喜欢动脑筋的朋友可以试试。



Sci-Fi YoYo

PSP用益智类游戏《Sci-Fi YoYo》于8月下旬推出0.9版。游戏采用Flash动画风格，玩家扮演一位美女猎手，将同种颜色的章鱼怪排列在一起就会消失。游戏时用PSP方向键移动光标，按○键选择章鱼，按Start键暂停游戏。



2G组棒已经跌到280多元，经过激烈斗争后，终于入手一根。不过现在PSP上好游戏那么多，再加上PMP AVC电影，4G棒子也是不够用的。本辑开始文中所提到的软件都可以从LevelUP(http://pocket.levelup.cn/sp47.php?Platform=psp)下载到。最后也祝愿NeoFlash夏季掌机软件大赛圆满成功。

体验CPS街机游戏的乐趣
——PSP用CPS模拟器教程

文 C.H.1. 编 铭风

当我们数年前嚼着口香糖站在硕大的街机前面手忙脚乱的攻击敌人的时候，恐怕很少有人会想到今天，通过一台小小的PSP就能随时随地的玩到各种街机游戏。科技总是能带给人们无限惊喜。7月25日，著名模拟器作者日本人NJ发布了PSP用CPS1模拟器CPS1PSP。10天后，NJ再次发布PSP用CPS2模拟器CPS2PSP。两款模拟器的模拟效果非常好，PSP已经摇身一变成为“掌上街机”。



简介

熟悉街机的朋友，相信没有人不知道CPS的大名。CPS (Capcom Play System) 为CAPCOM街机基板的统称，共发布过3代产品，分别是CPS1、CPS2和CPS3。CPS基板上曾出品过无数经典2D游戏，像大家耳熟能详的《名将》、《大魔界村》、《街头霸王2》等都是CPS1基板上的游戏，而《龙与地下城》、《口袋战士》、《恶魔战士2》等则是CPS2基板上的作品。早前，NJ曾开发了PSP用的SNK家用机NEOGEO CD模拟器NCDZPSP以及NEOGEO街机模拟器NGEPSP。但相比较这两款作品，国内玩家对CPS模拟器的期待程度更大一些，毕竟CPS基板上的动作游戏留给我们太多回忆。

CPS1PSP的最新版本是8月5日发布的





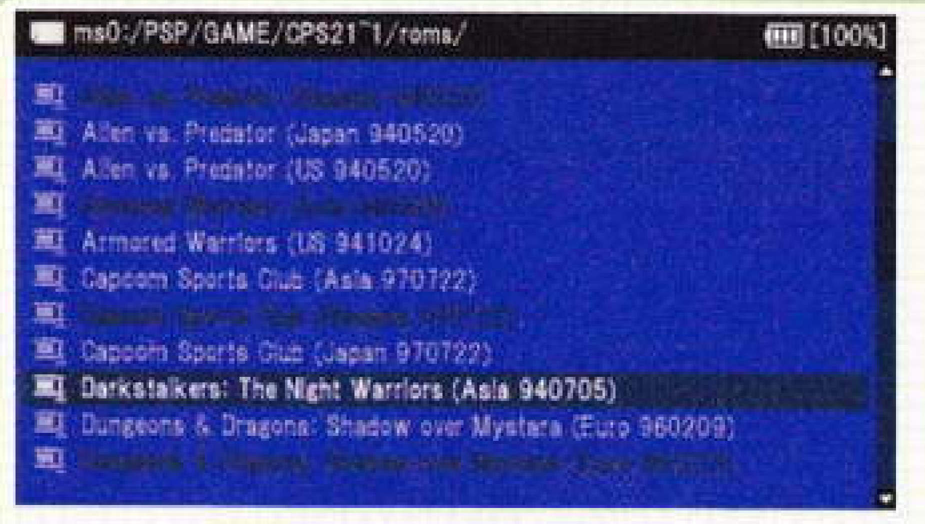
Beta3，CPS2PSP的最新版是8月15日发布的Test5。虽然从版本号上看，两款软件还处于初期开发阶段，但实际上模拟效果已经比较完美。两款模拟器可以运行CPS1、CPS2基板上几乎所有游戏，运行速度能达到全速，并且画面贴图没有错误，声音也基本正常。软件采用电脑街机模拟器MAME的部分源代码，效果好在情理之中。不过由于MAME对CPS3基板的支持度并不高，才刚刚处于破解初级阶段，所以大家对CPS3PSP就不要抱什么幻想了。

模拟器下载可以到NJ主页，网址是http://neocdz.hp.infoseek.co.jp/psp，注意需要通过代理才能访问哦。

电脑端使用方法

如果你使用过NJ开发的另两款模拟器，那么对CPS1PSP、CPS2PSP应该驾轻就熟。首先需要一台1.0或1.5版本的PSP，然后将对应的模拟器程序拷贝到记忆棒PSP/GAME目录下。再将游戏ROM文件拷贝到记忆棒任意目录下。

CPS1PSP、CPS2PSP的游戏文件和MAME是共通的，你可以直接将MAME的ZIP压缩格式游戏ROM拿来用，在很多网站都能下载到。拷贝游戏文件的时候要注意两点。一是要将游戏的主文件一齐拷贝，因为游戏分为多个版本，游戏主文件会包含在某一版本



的ROM中。如果没有拷贝主文件则游戏不能运行。其次对于大多数CPS2游戏，需要事前在电脑上生成Cache文件。PSP的内存只有32MB，而系统文件就占了8MB，实际能够用到的只有24MB。这样小的内存自然无法正常读取大容量游戏的图像数据。于是NJ便采取折中的办法，将图像数据以Cache文件方式存储在记忆棒中，需要的时候分段进行读取。NJ提供了Cache文件生成工具，位于软件Converte目录下。运行romcnv.exe会弹出文件选择窗口，选择ROM后点击打开按钮，稍等片刻，程序会在cache目录下生成ROM相应的Cache文件。将Cache文件和ROM都拷贝到记忆棒中，游戏才会正常运行。注意两者的文件名要相同哦。

PSP端使用方法

在PSP上启动模拟器，程序会首先进入roms目录，并将其中的游戏文件列出来。如果roms目录中没有游戏文件，可以选择向上的箭头，进入其他目录。找到游戏文件后，按○键，出现Start emulation提示窗口，此时按×键返回游戏列表，按○键会开始解压游戏。解压时间和ROM容量有关系，稍等片刻，游戏开始运行。游戏时，用PSP十字键或摇杆均能操控方向，按Select投币。两款软件的使用方法相同，其中的选项设置也相似，下面详细说明。



Main menu

同时按Start和Select键会调出系统菜单（Main menu），其中有七个选项，分别是：

Game Configuration：游戏设置

Key Configuration：按键设置

Dip swich Settings：基板设置

Reset emulation：重新启动模拟器

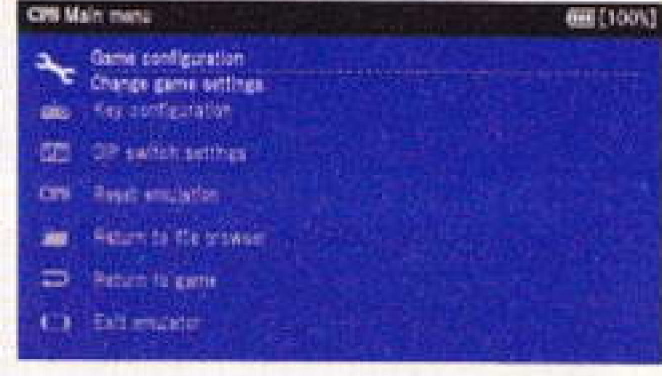
Return to file browser：回到文件目录，重新选择游戏

Return to game：回到刚才进行的游戏

Exit emulator：退出模拟器

我们用十字键的上、下移动光标，左、右变换选项，按○进入菜单、确认设置，按×键返回上级菜单。

在系统菜单中按R键还可以切换到存档界面，共有10个栏位的即时存档可供玩家们选择使用，再也不必为打一个游戏而腾出整块的时间了。



Game Configuration

Game Configuration中能够对游戏画面尺寸、帧率、声音等进行设置。具体包括：

Raster Effects：光栅效果，开启后会降低运行速度，建议关闭

Stretch Screen：图像尺寸，能选择16：9、原尺寸等四种不同规格

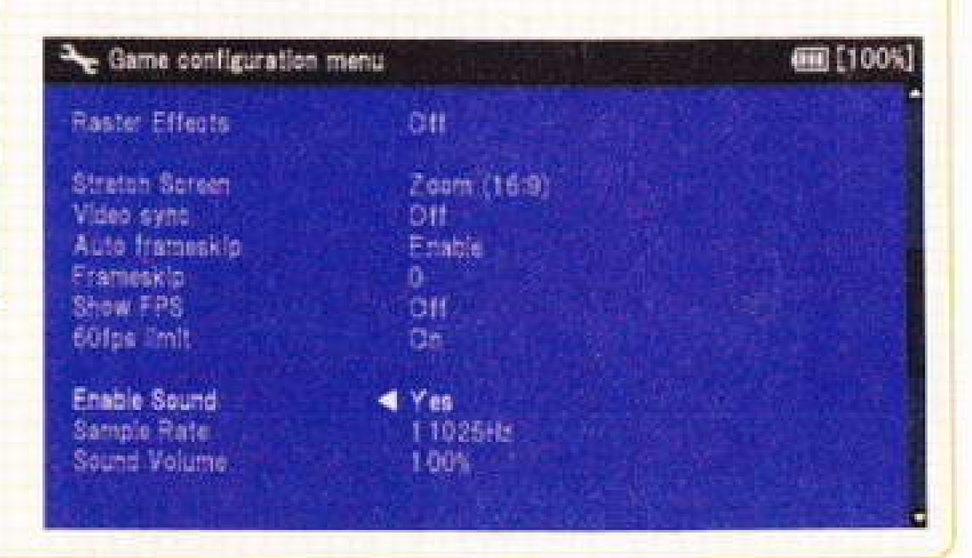
Video sync：图像同步，开启后声音保持和画面同步

Rotate Screen：竖向显示画面，玩部分射击游戏时才会出现

Auto frameskip：自动跳帧，建议开启

Frameskip：跳帧

ShowFPS：显示帧率，开启后在游戏画面右上角显示当前帧率



60fps limit：将帧率限定在60FPS，控制游戏速度，建议开启

Enable Sound：开启声音

Sample Rate：声音采样频率，建议选择11025Mhz，否则会拖慢速度

Sound Volume：声音音量，调节音量大小

Controler：控制器

PSP clock：PSP运行频率，建议调节到333MHz

Return to main menu：返回系统菜单

Key Configuration

Key configuration menu	[100%]
Button 2	△
Start	START
Coin	SELECT
Service Coin	Not use
Service Switch	Not use
Autofire 1	L TRIGGER
Autofire 2	Not use
Autofire interval	2 frames
Save snapshot	R TRIGGER
Switch player	Not use ▶

Key Configuration中能对按键进行自定义，除了可以对四个方向以及Button 1、Button2和Start进行单独定义外，还能对以下功能进行定义：

Coin：投币

Service Coin：所有玩家同时投币

Service Switch：打开测试模式，能以代码方式对声音等进行测试

Autofire：连射，对射击游戏非常有用处

Autofire Interval：连射延迟，能加快连射的速度

Save snapshot：截图，将游戏中的图像随时保存下来

Switch player：更换控制器

Dip swich Settings

Dip swich Settings可以设置街机基板，不过只对CPS1基板才有效，包含以下选项：

Coinge：投1个币能玩几次，比如2Coins=1Credit 即为投2个币才能玩一次

2 Coins to Start，1 to Continue：2个币开始游戏，1个币接关

Diffculty：游戏难度

Play Mode：游戏模式，能选择游戏人数

Lives：角色生命数

Free Play：能否免费试玩

Freeze：冻结画面，开启后游戏在开始画面定格

Flip Screen：翻转屏幕，开启后游戏画面上下颠倒

Demo Sounds：演示游戏中是否开启声音

Allow Continue：是否允许接关

Game Mode：游戏模式，有正常游戏模式和测试模式可选

实际使用中，Game Configuration 中的设置很重要，游戏能否流畅运行全靠设置是否正确，像光栅效果（Raster Effects）这样只有少数游戏才需要又极为影响速度的选项还是关闭吧。Key Configuration 中默认按键很合理，不必做太大的更改，喜欢玩射击游戏的朋友可以将连射（Autofire）按键设置上，让手指轻松一下。至于 Dip swich Settings 中的选项，对游戏基本没什么作用，如果是菜鸟的话，可以改改游戏难度（Diffculty）。

看过上面的教程，相信大家对CPS模拟器已经有相当深刻的了解了。作者NJ仍再不断的开发之中，除了修复各种错误，提高模拟度外，增加联机功能实现多人游戏可是很多玩家强烈期待的。最后祝CPS模拟器一路走好。

DIP switch settings menu	[100%]
Coinage	1 Coins/1 Credit
2 Coins to Start, 1 to Continue	Off
Extended Test Mode	Off
Difficulty	0
Lives	3
Free Play	Off
Freeze	Off
Flip Screen	Off
Demo Sounds	Off
Allow Continue	Yes
Game Mode	Game ▶
Return to main menu	

经典游戏推介

Warriors of Fate 三国志2

以三国为背景的动作游戏，人物形象采用本宫广志漫画中的设定。游戏中可以选择



的人物包括关羽、张飞、黄忠等五位，吕布等敌人也给人留下深刻印象。游戏场景设置非常具有中国古典风味，外加赤壁之战的剧情，成为国内玩家必玩之作。

Captain Commando 名将

游戏故事发生在近未来时代，为遏制犯罪拯救人类，四人小组全力出动。Baby是四人中最有特点的角色，虽然体形为婴儿，但却驾驶有着高攻击力的机器人。游戏后期还会有会变身成为我方模样的敌人出现。



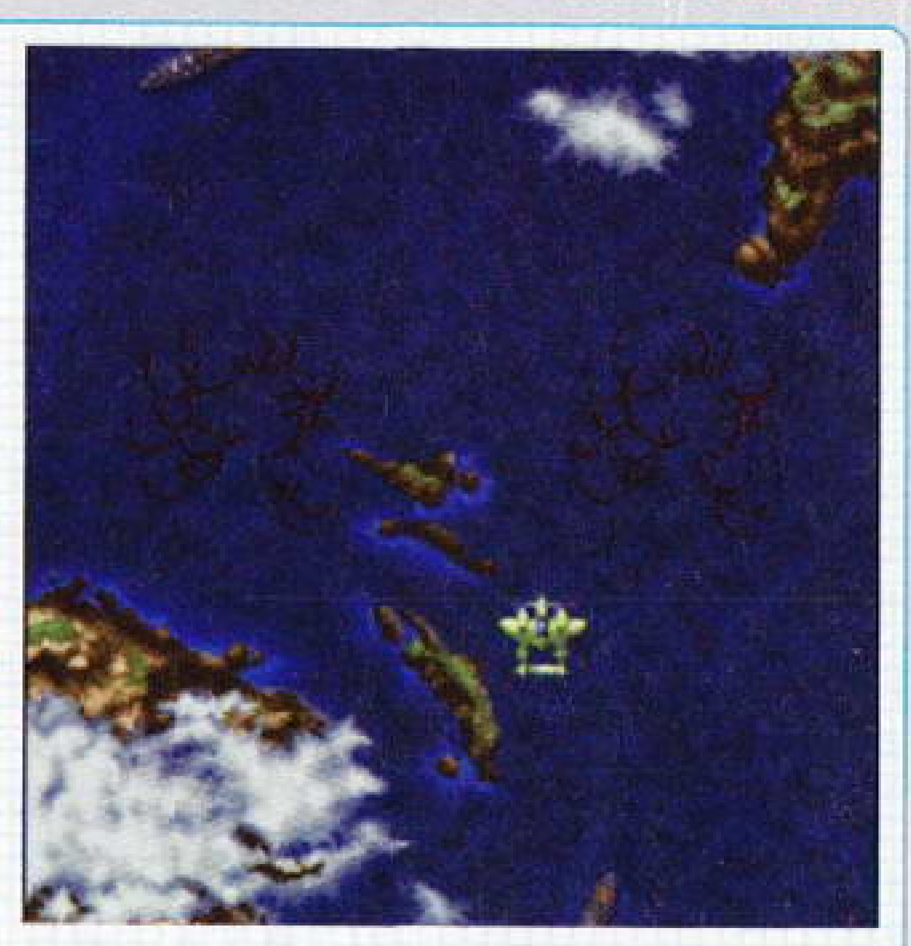
Kinghts of the Round 圆桌武士

风格独特的以中世纪欧洲为背景的动作游戏，描述历史上著名的亚瑟王和圆桌武士一起除暴安良的故事。游戏中宝物可以砍成多块，从而获取更多积分。角色身上所穿盔甲以及手持武器均可升级，当最后一身金黄的与敌人作战是何等荣耀。



1941

继《1942》、《1943》后推出的飞行射击游戏，在画面上进行了大幅度强化，背景层次感更强也更加细腻。飞机采用血格制，并且可以发射水雷攻击潜艇。吃到宝物后能外挂副机辅助作战，但副机也会坠毁。



《街头霸王2》

格斗游戏的鼻祖作品，在第一作的基础上进行了大量改良，确定了2D FTG的各项标准，并沿用至今。本作推出过多个版本，从最早的八人版到后来的十二人版以及Turbo版甚至还有国产降龙版。“阿由根”等词也因此在国内流行开来。



Cadillac & Dinosaurs 恐龙快打

为挫败邪恶博士的阴谋，四位英雄来到偏僻的小岛。游戏爽快感十足，岛上除了博士派来的敌人外，还有凶悍的恐龙。战斗时不要把附近沉睡的恐龙吵醒，否则会很麻烦，有时还要注意从头顶踩下来的恐龙巨脚。



DevHook修改器插件
——修改PSP游戏就是这么容易

文 ZinniaSun 编 米格

你是不是时常为玩《SD高达G世纪 携带版》缺少金钱而苦恼？是不是为《极魔界村》反复出现的GAME OVER画面而气愤？是不是为各种RPG练级而痛苦？为《铁拳 暗之复苏》被电脑狂虐而恼怒？现在，邪恶的小Z就来告诉，DevHook的PSP修改器插件将会使一切不可能都变为可能，让你更加轻松的享受游戏的乐趣。不过还是要在这里提前声明，如果你是一个核心玩家那就完全没有必要看这篇文章，小Z的一个朋友就是由于修改从此彻底放弃了"《机战》系列"，修改只是一种途径，究竟如何才能在游戏世界里体会到更多的乐趣，还是您自己来权衡吧！

游戏修改方法概述

在进入正篇之前，我们首先来看看游戏修改有哪些方法吧。从修改的手段上分，游戏一共有3种常规修改方法。下面首先为大家进行一个简单的介绍。

存档修改法

除了一些动作类游戏以外，一般游戏都有存档的设定，本来是考虑到玩家很难有连续的时间段通关游戏而将主要数据存储起来的存档制度，却留给了修改者们最大的漏洞。在PSP发售不久就有了许多存档修改工具，近期的游戏虽然采用了新的存档加密方式，但很快就有玩家制作了加密、解密工具再一次将其攻破。



▲红极一时的PSP新版存档解密工具Laboko。

原理：通过对比同一游戏的多个存档找到某一数据在游戏存档中存储的固定地址。

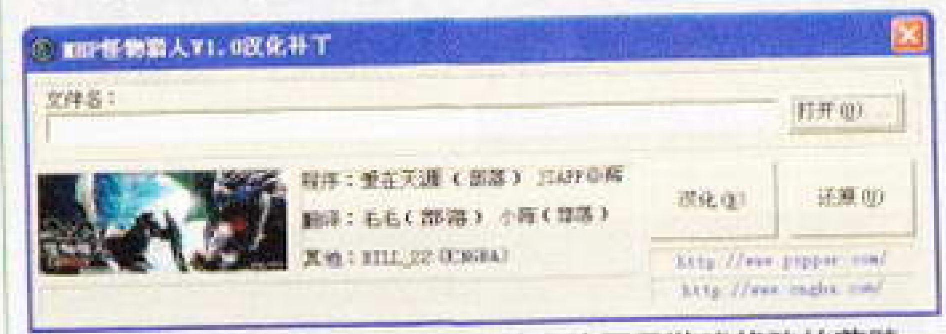
缺点：对于PSP而言很多时候要每存一次档就要退出游戏备份一次，另外修改无法锁定，而且很多时候需要用到UltraEdit等使用复杂的工具软件，整体来说比较麻烦。

优点：好在网上有很多懂得修改的玩家提供许多游戏的初期修改存档，拿来读档就立刻能拥有超强人物。

程序修改法

对于玩过GBA《机战》的玩家恐怕都非常了解这种修改方式，其实原理上就是通过修改游戏程序本身的指令或数据，实现诸如生命值不减、初始状态高等级的效果，而且一次修改就永远有效。

原理：通过查找程序的特定数据结构获得程序中存储特定属性的地址进行修改，或是通过反编译程序从而修改某些程序指令达到游戏中不减生命等效果。另外汉化补丁往往也是以这种形式推出的。



▲《怪物猎人 携带版》汉化补丁其实就属于游戏修改的范畴。

缺点：修改原理复杂，情况多样，往往需要很深的计算机知识，非一般人所能及也。而且对于PSP往往游戏容量较大的情况更是增加了修改的难度。

优点：一经修改终身有效。

内存修改法

游戏在运行过程中所有的数据都会保存在内存里，如果能在游戏中加入中断，然后对当前内存中的数据进行搜索，找到特定数据在内存中保存的位置，从而进行修改并锁定，这样才是最有效的修改方法。这种修改方法被广泛应用于PC、PS2游戏上，而记录

着游戏中各项数据存储在内存中地址的文件就被称为金手指。



▲著名的多模拟器用内存修改器EmuCheat。

原理：追踪内存中某一属性数据的变化，从而在庞大的数据中找到该属性在内存中记录的地址。

缺点：必须能够进行游戏中断，因此往往需要有程序后台支持。

优点：使用方便、入手度低，看过一遍基本都会用。

另外针对网络游戏，还有一种修改游戏网络封包的办法，这种一般称为“外挂软件”的程序实际上也属于游戏修改的范畴，不过这就不在我们今天的讨论范围之内了。综上所述，可以看出三种修改方法中最具优势的就是内存修改法，而下面我们就要为大家介绍DevHook内存修改插件。

DevHook修改插件悄然兴起

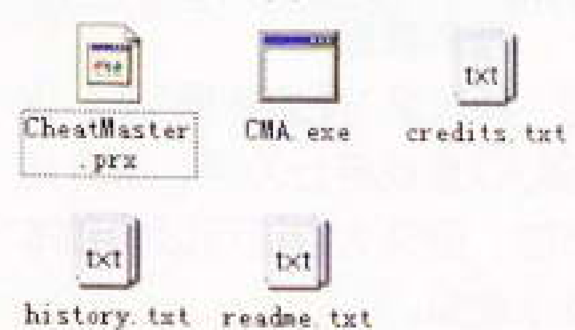
老牌引导软件DevHook经过不断的进化，功能越来越强大，成功模拟2.71系统，几乎所有PSP游戏都可以同过它来引导运行，再加上整合了许多其他引导软件，大有一统天下之势。软件开发者还公布了DevHook的SDK(软件开发工具包)，因此各种功能各异的优秀插件也是不断涌现。PSP共有32MB内存，而游戏运行时只占用24MB，剩下的8MB空间中就有了足够的内存来运行DevHook及各种功能的插件。随着软件功能日益成熟，许多开发者试图通过DevHook这个后台程序来加入金手指的功能，于是就有了CheatDH、CWCheat以及我们下面要为大家介绍的主角——Cheat Master这三款内存修改器插件。由于这三款修改器都是DevHook的插件，因此要想使用它们你的小P就必须是1.5版本。而比较这三款修改器的功能，无疑最为好用且功能强大的就要算这款由国内玩家aeolusc制作的Cheat Master了。它可以在游戏中通过热键弹出，可以DUMP内存，加入了截屏功能，直接锁定数据，不过它最为强大的地方还在于可以直接在游戏中进行数值搜索，在没有电脑的情况下也一样能完成整个修改过程，并将金手指保存在记忆棒中供下次游戏加载使用。相比之下其他两款软件功能就局限很多。而且这款国人的软件还有专门的全中文版本，国内玩家使用起来就更为方便了。因此在本文中将着重对Cheat Master进行介绍，而在最后对其他两款修改器做相应的补充。



▲CWCheat还专门制作了直接在PSP上使用的安装程序。

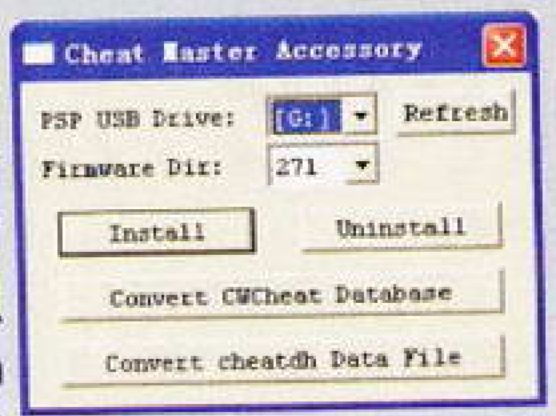
Cheat Master使用详解

首先，你可以去它的官方发布贴中下载最新版本的Cheat Master(至笔者完稿之日最新版本为0.4b，可以在pocket.levelup.cn网站下载，官方发布贴地址：http://bbs.pspchina.net/viewthread.php?tid=113251&extra=page%3D1&page=1)，解压缩后除了TXT文本文档以外，压缩包里还有一个名为CMA.exe的可执行程序和一个名为CheatMaster.prx的DevHook插件程序。将PSP与电脑连接，开启USB模式，保证你的记忆棒已经安装了DevHook最新版的情况下(目前最新版为0.46)，就可以直接启动CMA.exe这个Cheat Master的辅助程序实现自动安装。



▲解压后的CheatMaster文件夹中的几个文件。

PC端安装方法



▲CMA.exe会自动识别PSP在USB模式下连接电脑的盘符。

运行CMA.exe，它就会自动识别到PSP的盘符以及DevHook，如果自动识别还可以点选右侧Refresh按钮进行刷新或者手工选取PSP盘符。你的DevHook安装正确的话，这时就可以在Firmware Dir选项栏中选择所要安装修改器插件的模拟系统固件版本，这样当你用DevHook模拟这个版本的固件时就会自动挂载修改器插件。下面点Install按钮就会自动进行安装，当显示“Successfully installed Cheat Master！”，则表示安装成功，直接点“确定”即可。如果显示“Failed to install Cheat Master！”则说明安装失败，这时首先尝试Uninstall进行反安装后再重新安装，或者进行手工安装。

手工安装插件的方法其实也很简单，先在记忆棒根目录下建立一个“CheatMaster”的文件夹，将解压出的CheatMaster.prx文件拷贝到这个文件夹下，然后进入DevHook存储固件信息的文件夹。下面以2.71系统固件模拟下挂载修改器插件为例进行说明。进入记忆棒根目录下的“DH\271\flash0\kd”文件夹(这里“271”就代表是修改2.71固件模拟的信息，如果要修改2.60固件，则进入“260”文件夹)，找到名为“pspbtcnf_game.txt”的文本文件，用“记事本”或其他文本编辑器打开，然后在文档临近结尾处加入“ms0:/CheatMaster/CheatMaster.prx”这一行(注意这里要用“/”而不是用“\”)，一般将其放在ms0:/dh/kd/umdciso.prx之后。如果你的配置文件中有cheatdh.prx、cwcheat.prx的字样最好将这些行删掉或是在行首加“#”注释掉，否则有可能发生冲突，他们就是另外两个修改器插件的挂载指令。另外建议将screenshotbmp.prx这行也删除掉或注释掉，因为修改器插件本身已经整合了截图功能，这个是DevHook的截图插件，由于采用了同修改器插件相同的中断指令，因此如果在有修改器的情况下用这个插件按音乐健截图经常会造成连续解图、死机甚至是丢存档的严重问题，不过如果你能保证绝对不会碰到音乐键那就无所谓了。完成后保存修改，下面就可以进入游戏大刀阔斧地进行修改啦！

G:\DH\271\flash0\kd
pspbtcnf_game.txt　pspbtcnf.

▲在笔者电脑上“pspbtcnf_game.txt”所处的位置。

pspbtcnf_game.txt - 记事本
文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)

```
/kd/fatmsmod.prx
ms0:/dh/kd/devhook.prx
ms0:/dh/kd/screenshotbmp.prx
ms0:/dh/kd/modfiles/usbhostfs.prx
ms0:/dh/kd/umdciso.prx
ms0:/CheatMaster/CheatMaster.prx
/kd/isofs.prx
```

▲用记事本编辑这个文本，加入选中的这一行字符。

PSP端使用方法

首先开启DevHook，在“Firmware”(中文版本为“选择固件”)选项选择刚刚安装了插件的固件版本，这里小Z选择2.71系统固件，然后选第一项“Start”(中文版本为“开启”或“开始”)进入游戏，在游戏中同时按“音量＋”和“音量－”就可以叫出修改器菜单了。以中文版为例，我们来简单介绍一下修改器的功能。一般情况下在修改器界面按○键表示确定，×键表示取消，在遇到重要修改步骤时下方还会有按键提示，而且都是中文注释，非常体贴玩家。简单操作说明文中就不再过多强调，不过有一点需要注意，由于修改器在搜索数据过程中会将一些数据暂存在记忆棒上，因此在运行修改器前一定要保证记忆棒有至少10MB以上的闲置空间。

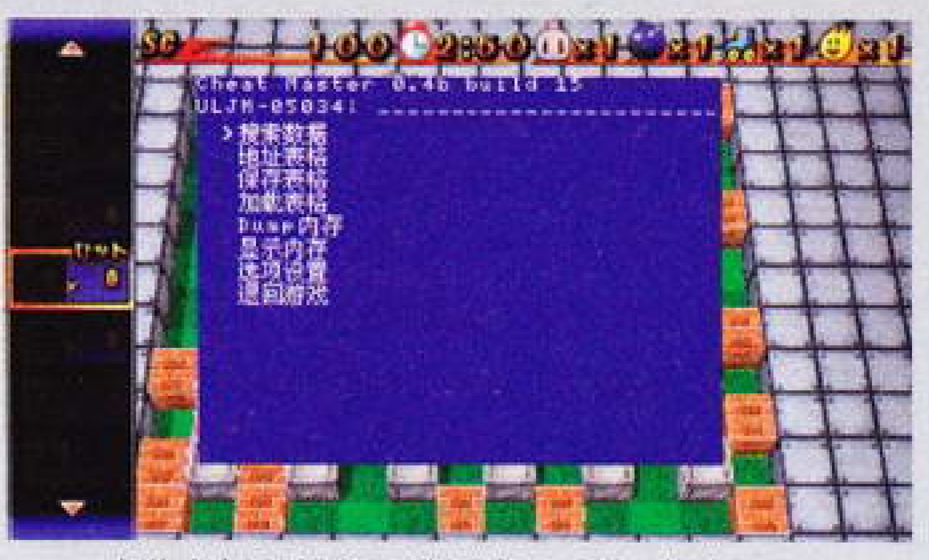


▲选择安装了修改器插件的固件版本启动游戏。

修改器菜单最顶上写有版本信息，第二行显示的是根据UMD_DATA.BIN、PARAMS.SFO获得的游戏编号和名称。游戏编号可是很有用的，因为每个厂商发布的PSP游戏都只有一个惟一的编号，因此编号就成了识别游戏的最佳工具，在我们读取存储的金手指时能够起到标示作用。至于游戏的名称，由于这里只能显示英文，如果碰到日文等其他语言，这里的名称就会变成一堆下划线，不过后面小Z会告诉大家一种修改方法，以便大家知道每个金手指代表的游戏。

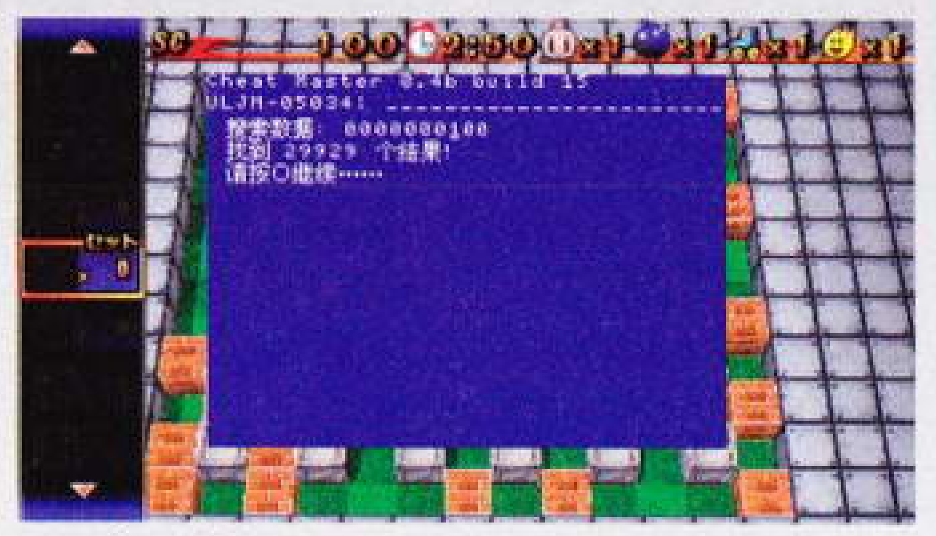
一、搜索数据

选项菜单的第一项就是“搜索数据”了。这里我们以修改《炸弹人》游戏得分为例，来介绍一下修改金钱的方法，另外大家还可以参看本辑《口袋光环》的演示视频。



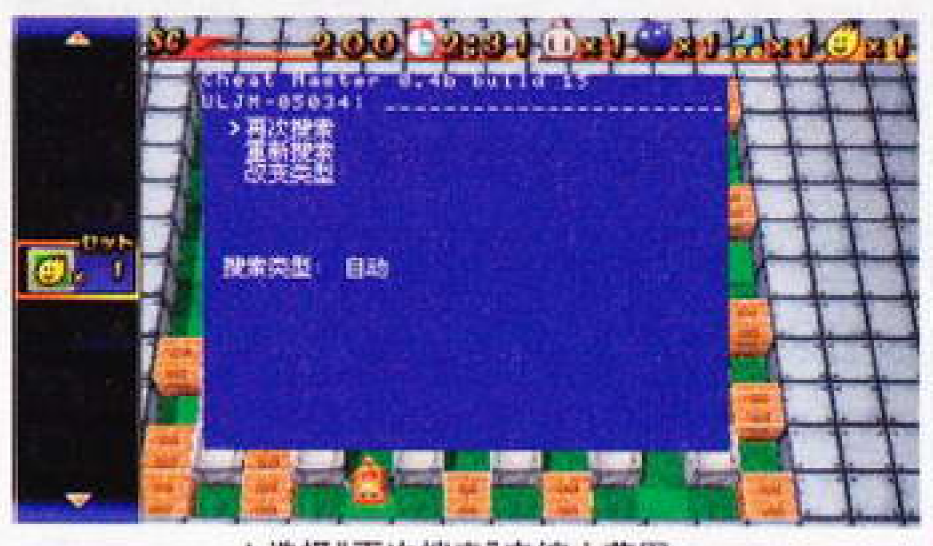
▲在游戏中通过"音量+"和"音量-"进入修改器界面。

1、在消灭一个敌人后分值变成100，就可以开始第一次"搜索数据"了。选择"重新搜索"建立新的搜索，在这里通过方向键来修改数值到100，确定后程序就开始进行自动搜索，记忆棒指示灯闪动片刻后屏幕上就会显示出搜索结果的数量，往往第一次搜索都会找到很多个地址，因此需要再进行第二次搜索。



▲第一次搜索后得到很多结果，因此需要再次进行搜索。

2、按○键然后"返回游戏"，再炸死一个敌人分值变为200后再次按"音量+"和"音量-"进入修改器，选择"搜索数据"→"再次搜索"，然后依照前面的过程输入新的分值，很快搜索结果就变得只剩两个。



▲选择"再次搜索"来缩小范围。

3、反复第二个步骤，直到搜索结果只剩下一个地址。选中这个地址后按○键就会进入添加列表的步骤。在"地址"这一项中千万不要按方向键修改，直接按○键确定。"数据类型"一般选择"自动"，写入方式选择"直写"。"数值"就是我们要修改的数值，这里小Z填入10000，记得这里的数值不要过大，太大的话可能会导致数据超过最大值而溢出，最好修改前数数游戏数值显示部分能容纳多少个数字。最后"锁定数值"选"是"就OK了。



▲确定到一个地址的时候就可以加入表格了。

4、完成搜索后如果要进行其他数值的搜索则选择"搜索数据"→"重新搜索"，再按照上面1至3步骤来修改生命数等其他数值。不过玩家要注意Cheat Master并不支持同时搜索两组数据，因此还是耐心一点，完成一个数据的修改后再开始下一个数据的修改吧。

简单地说修改也就这几个步骤，用过电脑上的FPE、金山游侠之类修改器的玩家一定都不会陌生。另外补充一下有关"搜索数据"→"改变类型"中几种数据类型的说明。众所周知，计算机存储数据是按字节存储的，8位就代表一个字节，16位就是两个字节，32位自然就是4个字节，字节不同所能容纳数值的范围也不同，比如1字节就只能容纳0到255之间的数值，而2字节就是0至65535之间，所以像我们刚才搜索的分值肯定不能容纳在1个字节的数据中，数数分值数字空余的位数就能发现应该属于4个字节，这时直接选择4个字节来搜索100分时就会屏蔽掉那些在16进制下低位100而高位又不是0的数，有效减少了搜索结果中的混淆值，甚至还可以起到减少搜索次数的效果。

还有一点要说明的是程序默认情况下输入数值都是10进制的，并不需要玩家自己换算成16进制，如果在某些情况下一定要输入16进制，可以按□键进行切换，数值最高位这时会显示0x的字样，表示当前处于16进制输入数值状态。当然也有玩家无意中打开了16进制输入而导致数值无法搜索，这时只要再按一下□键就能回到10进制输入数值状态。

二、地址表格

修改器菜单的第二项"地址表格"用来管理已经完成搜索的修改项目。在这里可以通过按□键改变是否进行数值锁定(也就是是否激活当前修改项目)，或是通过○键重新设定当前修改项信息，按Select键还可以从列表中删除当前修改项地址(一旦删除必须重新进行搜索才能添加)，按△键还能直接跳转到"显示内存"的当前地址行，Start键还能"新增地址"将你从网上或其他地方找到的金手指文本输入进去。Cheat

▲在"地址表格"中可以对金手指进行修改。

Master"地址表格"最大的缺陷就是不能给地址起名字，数值多了以后，往往会搞不清哪行是修改血值，哪行是修改分数。

Cheat Master还有一个最大的优点，就是可以将地址表格存储在记忆棒上，这样以后再进行游戏就可以不用搜索数据直接读取地址表格。选择修改器菜单第三项"保存表格"就可以将表格保存在记忆棒的CheatMaster文件夹下。修改器共提供了500个栏位用来存储金手指信息，在CheatMaster文件夹下按顺序从0到499存储成tab文件，储存的文件中还包含了游戏的编号和名称(只有英文名称能够记录，其他名称一律显示下划线)。而在下次进入游戏后就可以通过修改器菜单第四项"加载表格"的选项来加载金手指了。

▲在表格中选择栏位后按○键确定即可。

其实表格中的游戏名称是可以在电脑上修改的。使用UltraEdit这个16进制编辑软件打开位于CheatMaster文件夹下的tab金手指文件，将带下划线的字符(或是英文游戏名称)用汉字替换掉，虽然游戏中主要还是通过编号来识别对应金手指，但这样还是能方便大家来管理记录金手指的tab文件。

▲通过UE这款16进制编辑软件就可以为金手指文件起名字了。

三、其他功能

在修改器菜单中我们还可以使用第五项"Dump内存"来将PSP游戏内存保存在记忆棒上，以供在电脑上用一些高级修改器来进行数值搜索。选择"Dump内存"后记忆棒会疯狂闪动一阵，修改器会这时自动将内存保存在CheatMaster目录下，并自动命名为memXXX.bin(XXX是程序的自动编号，为了不重复覆盖文件)。每个Dump内存文件大小都是24MB，所以在DUMP前一定要看好记忆棒有足够的容量。很多玩家一定会问，DUMP内存下来有什么用处呢？这里给两点提示：首先，DUMP内存时将需要修改的项目数值都记载下来，可以通过其他软件同时进行多个数值的搜索；其次，对于那些没有实体数值而采用槽形、条形显示的人物生命之类的数据是无法通过Cheat Master搜索的，这时DUMP内存后就可以通过电脑上的修改器进行差值搜索来寻找地址。

修改器菜单第六项"显示内存"可以随时随地查看游戏内存的数据，这对于许多修改高手可是非常有用的。另外第七项"选项设置"中内容也很人性化。"快捷键"一项用来指定游戏中叫出修改器菜单的热键，支持多键同时按下；"交换○/×"的功能主要用来应付那些不习惯美版游戏的玩家；"自动读取表格"可以让修改器在进入游戏后根据编号来识别保存的表格从而自动加载金手指；"锁定时间"用来设置多久对表格中锁定的数值更新一次；"启用截屏功能"开启后就可以通过下面"截屏快捷键"来截取屏幕，并将图像保存在记忆棒"PSP\PHOTO\CAPTURE"目录。建议大家尽量将DevHook的截图插件屏蔽，使用修改器的截图插件，以防出现兼容性问题。

其他修改插件介绍

除了Cheat Master以外，还有两个国外玩家制作的CheatDH、CWCheat修改器插件，不过这两个插件都没有做到直接在PSP进行游戏时搜索地址，CheatDH甚至只提供了数值锁定功能，连内存DUMP的功能都没有提供，只能配合其他DUMP内存插件配合搜索地址，因此这两个修改器都不建议大家使用。不过CWcheat附带的电脑端内存搜索程序倒很实用，可以用来分析DUMP下来的内存文件，其中差值搜索还可以对血槽类无实体数值的数据进行修改，这里我们就不做详细介绍了。补充一点，对于这两个修改插件储存在PSP上的金手指文件是可以通过Cheat Master电脑端程序转换成Cheat Master专用.tab文件的。只要你的PSP上有这两个插件所使用的金手指文件，那么直接运行CMA.exe，通过最下面的两个按钮点击就可以瞬时完成转换。CWCheat里面附带了25款游戏金手指，用起来可是非常方便的。另外这些软件都是可以在掌机网站Pocket.levelup.cn上下载到，还是快快动手，自己来掌握游戏，而别让游戏掌握了你！

玩转NDS

市场主流microSD卡评测报告

文 米格

随着各种NDSL防尘卡大小烧录卡的诞生，microSD卡也已经日渐成为当今烧录卡使用的主流外存储卡。可是面对市场上种种品牌的microSD卡，大家一定都很想知道他们究竟性能如何、配合烧录卡使用的实际效果怎么样吧！为此笔者专门走访市场，针对当今最为常见的一些主流microSD进行了测试，下面就来为大家做一个简单的介绍。

> 目前需要使用microSD的烧录卡：
> Supercard Lite、M3 Lite、NEO 2 Lite、EZ4 Lite、EWIN2-microSD、DSLink（NDS卡片烧录卡）

简 介

microSD又名TF卡，是一种极细小的闪存卡，体积只有15mm × 11mm × 1mm——仅相等于小拇指指甲盖大小，是现时最小的记忆卡。最初设计它的初衷是为了针对手机制造一种体积小、容量适中的闪存卡，由SanDisk创造，起初定名为“T-Flash”，而后又改名“TransFlash”（“TF卡”的简称也是由此得来），最终由SDA（SD协会）采用并重新定名为“microSD”。SDA在2005年3月14日于美国行动通信暨无线网络年会公布了microSD卡的格式。最初发售的microSD卡容量最大只有128MB，但随着制造技术的不断提高，microSD卡的容量也在不断增大，现在市场上大容量microSD卡已经有1GB，并有望在年末普及2GB大小microSD卡，因此它也就慢慢开始在GPS设备、MP3播放器和一些闪存盘中使用，当然也包括如今的NDSL专用烧录卡。购买microSD卡还会附赠SD卡适配器，可以通过适配器将8针脚的microSD转接成一块完美外形的9针脚SD卡，并且最近Kingmax还推出了记忆棒转接适配器，这些无疑都扩展了microSD卡的使用范围，实现一卡支持多机，为喜欢数码产品的玩家避免了重复的投资。

技 术

microSD卡同样采用了NAND闪存技术，闪存性能的高低也就决定了microSD卡读写速度，NAND闪存有两种不同的类型，一种叫做SLC（Single Level Cell），即单层单元闪存，另一种叫做MLC（Multi Level Cell），即多层单元闪存。两者的主要区别是SLC每一个单元储存一位数据，而MLC通过使用大量的电压等级，每一个单元储存两位数据。MLC闪存由于





每单元储存多个数据带来了可靠性、读写寿命、读写速度等方面的降低，但能够降低microSD卡的生产成本使它被广泛应用于低速卡生产上。而SLC闪存虽然成本略高，但与MLC闪存相比，读写速度大约提高了3倍，约10万次的使用寿命是MLC闪存的10倍，数据可靠性同样也提高不少，因此SLC闪存的优势是显而易见。早期的Sandisk卡普遍采用了MLC闪存，首先将SLC闪存应用于microSD卡制造的就要数Kingmax（胜创），不过现在市面上大多数高速卡都已经采用了SLC闪存。

品牌

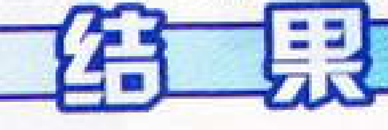
与SD卡、miniSD卡相比，microSD卡的市场常见品牌要少一些，最常见的当然就是Sandisk、Kingmax（胜创）、Kingston（金士顿）等几大品牌，各个品牌同样容量的microSD卡在售价上差别并不会太大，行货在质保方面倒有一些区别。除了行货以外，就是组货和水货了。目前从大多数电脑市场的情况看，microSD卡国内代理众多，再加上还有很多厂商进行直销，因此还是以行货居多的。这些主流品牌对于一般烧录卡的兼容度也是比较不错的，因此本次测试的焦点就集中在速度的测试上。microSD卡的读取速度将会直接影响到烧录卡进行游戏时的读盘时间，速度过慢甚至会导致游戏中出现卡帧、拖慢的不良影响。当然烧录卡本身的主控芯片对于游戏速度同样会产生巨大影响，但使用同一块烧录卡时制约游戏速度的条件就只有microSD卡了。



条件

本次测试使用SONY VAIO系列笔记本，型号VGN-FS48C，奔腾M CPU，主频1.73GHz，内存512DDR2，硬盘60GB。由于测试采用了普通USB2.0接口多功能读卡器，因此在大文件写入时制约了读卡速度，导致以下测试结果底于官方公布的理论数据，但是在小文件读写测试中的表现还是比较准确的。另外测试软件采用了ATTO Disk Benchmark v2.02，测试结果图样从上到下依次表示了0.5KB至1MB文件的写入速度。

结果



Sandisk

Sandisk在国内代理商众多，有宏髓、沃灵、威炫通等。这些代理商一般都承诺五年质保，个别还承诺终身质保，行货最短也要质保两年以上，这些都需要在购买前询问清楚。虽然Sandisk已经有了2GB的microSD卡，可目前市场上还没有见到行货出现。



容量 512MB　编号 SDSDQ-512　价格 150元



容量 1024MB　编号 SDSDQ-1024　价格 290元

Kingmax（胜创）

由深圳华成有限公司代理的Kingmax卡并不区分高低速，提供终身质保的服务，microSD卡采用SLC闪存，最高传输速度可达12.5MB/秒，工作电压为2.7V至3.6V，采用独有的KingmaxDSLC（Double single-layer-cell）与PIP封装技术制造，省电耐用，行货最大容量目前只有512MB。



容量 128MB　编号 无　价格 40元



容量 256MB　编号 无　价格 70元



Kingston（金士顿）

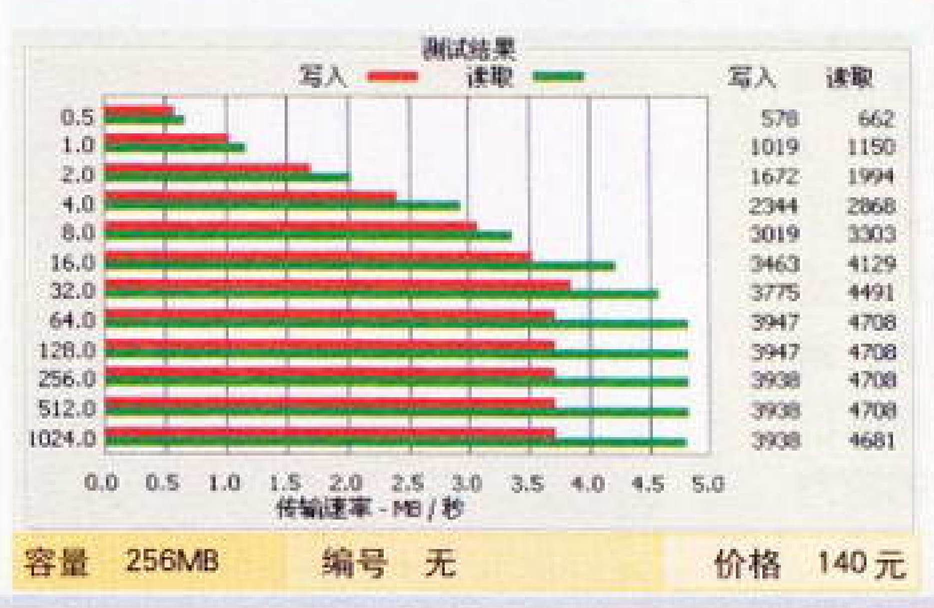
国内销售的Kingston行货一般都是采用日本原产芯片的台湾组装产品，8.8MB/s读取速度、6.5 MB/s写入速度表现还算不错，可以工作在0℃至60℃之间，五年质保。



A-DATA（威刚）



威刚高速卡读取速度高达100x，相当于15MB/s，支持自动错误改正（ECC）、断电指令和睡眠模式，最少10000次的插入次数，大于1000000小时的平均损坏时间都证明它的质量。另外威刚行货也提供五年质保，目前行货最大容量1GB。



总结



从表格中的各项数字已经能够辨别出性能的差异，读取速度最快的是Kingston，尤其在小文件的读取速度上相当不凡；Sandisk 512MB卡在大文件的写入速度上成绩不错。论起小文件的写入速度，就要数Kingmax 128MB卡了，可惜对于大文件写入速度太差。而且Kingmax整体的读写速度比较平均，结果也确实不错。威刚高速卡读取速度上表现还行，也是在大文件写入上显得有些薄弱。有了这些结果，大家在购买microSD卡时心理一定也有底了。另外感谢深圳赛格电子市场3B86柜台飞燕电脑配件有限公司以及8F8025室深圳华成有限公司供卡。

小贴士

在描述各种SD类型速度时还经常会提到倍速问题，比如市场上常见的高速SD卡标有“133x”的字样（“x”就表示倍速）。其实倍速的概念取自CD-ROM读取速度，1倍速代表150kb/s的读取速度，因此133x折算下来大约19.5MB。现在市场上一般的高速microSD卡速度一般都在80x至100x之间。



NDS软件新闻

文 小超 编 米格

又到开学时节，各位学生朋友重新回到课堂的感觉还好吧？从现在开始要安心学习啦。期待已久的NDS大作《最终幻想III》终于来了，素质真不错。很快《口袋妖怪》也会驾临，NDS上的游戏真是生机一片啊。本辑开始我们将增加烧录卡软件方面的新闻，希望大家能喜欢哦。

新版NO$GBA性能大提升



电脑上的NDS模拟器NO$GBA于8月上旬发布V2.3新版，在模拟性能上有了大幅度提升。一直以来，NO$GBA以高昂注册费著称，主要面向软件开发人员，免费版功能上总是有诸多限制。不过这次作者还算厚道，同时放出的免费版，让普通玩家也能享受到NDS游戏的乐趣。

使用时，首选将NDS ROM拷贝到模拟器文件夹下，然后运行eNDryptS.exe，会自动将ROM文件打补丁。按任意键退出eNDryptS.exe后，运行NO$GBA.EXE，在弹出的文件选择对话框中选择打好补丁的ROM，稍等片刻游戏开始运行。

NO$GBA V2.3支持的NDS游戏不少，像《右脑达人 爽解！找碴博物馆》、《捕捉！触摸！耀西》、《圣剑传说DS 玛娜之子》等都能够运行。其中《动物管理员》等游戏的运行速度还不错，贴图也比较正常，只是部分游戏发色数偏少，色彩有些灰暗，当然也没有声音。NO$GBA V2.3对3D游戏的支持不太好，像《马里奥赛车DS》、《马里奥篮球3对3》、《最终幻想III》等都不能运行。



NO$GBA V2.3功能不少，除了可以记忆外，还可以自定义按键，甚至能识别电脑外接手柄，但对触摸屏的模拟却不是很好，经常鼠标点上去没有反应。另外软件提供的截图功能也有问题。作者已经加入声音调节选项，看来无声游戏的日子很快就会过去。与另一款电脑用NDS模拟器DeSmume相比，NO$GBA在模拟游戏数量、速度和效果上要稍占上风，期待以后能带给我们更大惊喜。

MoonShell新版推出

NDS用多媒体软件MoonShell在沉寂了大约1个月后又有新动向，于8月11日、13日和19日分别推出V1.4 beta、V1.4 beta2、V1.4 beta3、V1.4 beta4四个版本。新版支持SC-MicroSD烧录卡并加入全新M3驱动，改变电脑端Setup.exe程序的ROM输出界面，新增按B键返回上层目录以及书签功能，修正CP9323日文字库等。有兴趣的朋友，可以关注MoonShell的官方网站，网址是http://mdxonline.dyndns.org。



DPGTools新版发布

MoonShell 专用DPG视频转换工具DPGTools于8月11日、14日、15日推出V1.1 Beta2、V1.1 Beta3、V1.1 Beta5和V1.1 final beta三个版本。新版改进界面，提升了纠错性能，加入对FLV视频的支持，默认帧率从18fps调整为16fps，修复视频大小变为零字节和编码中断的错误等。

Snezzids新版推出

NDS用SFC模拟器Snezzids于8月19日发布V0.25a版。另外GBA用SFC模拟器Snezziboy也于8月中旬发布V0.25、V0.26两个新版，修正Mode7图层中横线显示、DMA地址、MVN/MVP命令循环、地址读取等一堆的错误。虽然Snezzids、Snezziboy频繁发布更新，但生成ROM却仍需要使用古老的DOS命令，让人颇感不便。希望作者能增加Windows界面，也算顺应一下潮流。



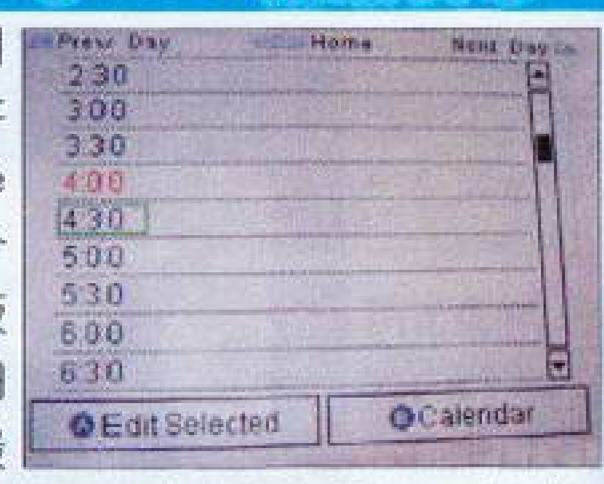
IRCDS新版公开

NDS用IRC聊天软件IRCDS于8月18日、20日推出V0.2和V0.2a两个新版，改善了界面，修正同时按Start、Select键显示软件LOGO的错误。IRCDS目前支持的烧录卡众多，能够在MagicKey 2、SC-SD、GBA电影卡、M3-CF、M3-miniSD等多种烧录卡上运行。使用时，软件能够自动检测无线热点，按Start键连接到网络，按Select键断开连接，按B键从当前聊天频道中离开，按L、R键可以重新输入刚才的聊天信息。作者还打算在后续版本中加入文字颜色选择和自动升级等功能。



DSOrganize新版发布

NDS用多功能软件DSOrganize推出两个V2.2预览版后于8月16日推出V2.2最终版。新版升级了驱动库支持慢速SD卡以及Max Media CF、Ninja SD两种烧录卡，在音乐播放中新增切换上一首、下一首歌曲的触摸按钮，IRC聊天中支持TIME和PING CTCP命令，加入剪切、浏览中显示目录等功能，升级了无线连接驱动库并修复了日期显示、计算器等多处错误。下载请到官方网站，网址为http://www.dragonminded.com。



MP3PLAY新版公开

整整五个月没有消息的NDS用音乐播放软件MP3PLAY于8月上旬推出r12版。新版在功能上没有什么改进，只是加入对M3-miniSD烧录卡的支持。另外作者为程序界面添加了单色背景，看起来舒服了一些。如果你不喜欢MoonShell，可以用MP3PLAY在NDS上播放MP3音乐。因为支持日文字库，MP3PLAY能正常显示大部分中文歌曲名。



EZFlash4更新动态

NDS大作《最终幻想Ⅲ》发布后，SC-SD、M3-SD、EWIN2等烧录卡都能正常运行，唯独EZ4却不能。于是EZFlash厂商以最快的速度在8月19日发布EZFlash4新版烧录程序和内核，不仅加入对《最终幻想Ⅲ》的支持，还修正了202、231、237、233、243、280、281号NDS ROM的BUG。程序包中的ezfla_up.bin为内核升级文件，记住要先升级才能正常使用哦。下载请到官方网站，网址为http://www.ezflash.cn。

M3更新动态



Gbalpha于8月17日推出M3-CF和M3-SD烧录卡用C25版内核升级程序，主要针对NDS端扩展模式的电影播放器进行改进，加入画面播放模式选择设定。升级后用户能够选择上屏幕全屏播放、下屏幕全屏播放、上下双屏播放、上下双屏倒立播放、窗口模式播放五种播放模式。新版的双屏视频功能可谓非常实用，和朋友面对面坐在一起时，不用转换NDS，双方都能欣赏到画面正常的影片，不能不佩服厂商的创意。

另外电脑用M3烧录软件M3 Game Manager也同时间推出对应C25内核的V25版，解决0521号NDS ROM《怪兽屋》欧版不能正常转换的错误。要提醒大家的是烧录《最终幻想Ⅲ》时要选择安全模式转换，选择其他模式会白屏。

EWIN2更新动态

EWIN2烧录卡于8月18日推出V1.71版内核，系统更新按键变更为同时按NDS方向键的上、L、R，修正内核更新时中文显示错误和部分长文件名不能显示的问题。EWIN2新内核已经支持中文显示，的确方便了玩家。注意内核升级时，要将升级包中EWIN_UPDATE.DAT、FONTDIR.txt文件和CP0、CP936目录都要拷贝到存储卡根目录下。其中FONTDIR.txt为字库设置文件，默认为CP939支持中文，如果改为CP0则会只支持英文。

EWIN2烧录软件同步更新为V1.00 Final版，修正软件0802版NDS ROM不稳定的问题，加入在线更新功能。

REIN新版发布

同样沉寂很久的NDS用正版卡带存档管理软件REIN于8月8日推出r16版。新版能够运行于M3-miniSD烧录卡，加入对《新超级马里奥兄弟》、《怪盗卢梭》等游戏存档的支持。下载请到软件官方主页，地址为http://www.pat.hi-ho.ne.jp/sata68/nds.shtml。



G6/G6L更新动态

G6L凭借完美的外观和优秀的游戏兼容性成为烧录卡中的新贵。Gbalpha于8月13日推出G6/G6L的内核升级程序V4.2b中文版。新内核对GBA端没有做改动，NDS端则更新了游戏DoFAT引擎，解决部分NDS游戏软复位后不能正常重新进入游戏的问题。

G6/G6L的电脑端烧录软件G6 U-DISK Manager也于8月13日推出V4.2版，解决506、507、511、512号NDS ROM不能正常进入、复位后不能再进入以及515号ROM不能复位、不能使用4X速度载入的问题。不过官方只发布了升级包，用户需要安装G6 U-DISK Manager V4.1以上版本才能正常升级。建议M3和G6用户经常光顾Gbalpha官方网站（http://www.gbalpha.com），上面除了能够下载新内核和程序外还能下载好看的动画片。

DS-Link的发布将大家的目光都吸引到对应NDS卡槽的烧录卡上面。据传闻M3也会推出同类产品，再加上国外的DS-Xtreme，这烧录卡大战想不热闹都难。下载文中所提到的软件，请到Levelup掌机网站下载，网址为http://pocket.levelup.cn/sp47.php?Platform=nds。



经典永恒 记忆难忘

——旧日游戏经典点滴回顾

文 NDSBBS 怀恋众黄昏
编 马修

电子游戏业发展的20多年，发生了翻天覆地的变化，那些曾经让我们为游戏热血沸腾的日子已经成为了过去，曾经的经典，或脱胎换骨焕然一新，或和我们过去那段无忧无虑的日子一起成为了回忆。历史的车轮永远向前，但今天的我们仍然会偶尔地去怀旧，因为，记忆中的游戏已经不仅仅是游戏，而是一种感情，一种对逝去岁月无比眷恋的感情。

那片笑声让我想起我的那些花儿，
在我生命每个角落静静为我开着，
我曾以为我会永远守在她身旁，
今天我们已经离去在人海茫茫。
她们都老了吧，
她们在哪里呀？
幸运的是我，
曾陪她们开放
……

——朴树《那些花儿》

每次听这首歌的时候都特别感伤，常会勾起自己的怀旧情绪，不能自已。一直以来，自己都是一个喜欢怀旧的人，过去的事总在心里挥之不去，不管记起的是喜是忧，相信都是我人生一笔宝贵的财富。身边的朋友很多都喜欢印度诗人泰戈尔的那句经典诗句："天空没有翅膀的痕迹，但我已飞过。"我没有这么洒脱，我总想将生命中的曾经留在记忆中，总想在那些飘逝的岁月中留下生命的痕迹。但岁月无情，时光飞逝，生命总是那么短暂，记忆总会因岁月的流逝而变得模糊。日本战国时代的第六天魔王织田信长也曾发出过这样的感慨："人间五十年，与天相比，不过渺小一物。"就不知就在"渺小一物"的时光中，人世间不知发生了多少变迁。而对于发展了20多年的电子游戏产业来说，同样也发生了翻天覆地的变化，一些曾经的经典也随着时间的流逝成为了玩家心中永远的回忆，对于那些经典，有多少已经消亡在时间的长河中，有多少还值得你去回味，又有多少还能满足你现在挑剔的口味，已无从回答，相信每个玩家心中也有属于自己的答案，都有自己心中的经典。而我所能做的，仅仅是凭着自己残缺的记忆将它们展现出来，一起缅怀那些我们曾经走过的游戏岁月，一起怀念曾经的那些经典。

经典的操作方式

可以说，横井军平是一个真正的天才，对于游戏业有着太多太多卓越的贡献，如果不是那一场意外的车祸，谁也说不定他还能带给我们多少惊喜。笔者一直以为，横井对于游戏业的贡献是在于设计了游戏操作器的十字键来控制方向，这个经典的设计沿袭至今，几乎伴随着我们走过了所有的游戏岁月，FC、SFC、GB、GBA、NGC、NDS，任氏主机无一例外都采用了这种设计；世嘉的圆形设计和索尼的四向分离式设计，也都没有摆脱十字键的影子，可以说成是一种变形的十字键。对于这种经典的设计，我们已习以为常，用十字键来控制游戏是我们最得心应手的了。但是经典归经典，随着游戏业不停地向前发展，特别是随着游戏类型的不断更新，十字键已不能完全满足需要，比如用十字键来玩格斗游戏就不是很方便，或者换个方式来说，只有十字键已经不够了。



▲首款使用十字键的《大金刚》。



▲经典的FC和它的手柄。



▲PS2 手柄。

早在FC时代，玩射击游戏的时候就有了光枪，它带给我们的是另外一种全新的感受，让射击游戏更加形象和直接；而到了PS2时代，类比摇杆也成为其操作方式之一，诸多的FPS、3D RPG、AVG也都采用了类比摇杆，使得操作更为方便，而力回馈和震动等新科技的运用更带给了玩家许多不一样的感受。之后就连

PSP这样的次世代掌机也采用了滑杆作为其另一种操纵方式。

在游戏的操作方式上，任天堂似乎一直走在时代的前面，在N64时代，那独特的按键和三种握柄法的设计就让人眼前一亮；而NGC的手柄设计更是可以用“怪异”来形容，让人再次感到了任天堂不走寻常路的设计思路；NDS除了可用十字键进行操作外，还搭配了触摸屏和麦克风，这种新奇的操作方式使之出现了一大批有趣好玩的游戏；而具有革命意义的新主机“Wii”更是将另类的控制器作为最大的卖点，它让游戏更加“生动”了，在Wii的游戏里，玩家所握住的不仅仅只是掌控游戏进行的手柄，更是游戏进程中真正的道具和武器！这种新奇的控制器无论成功与否，相信都会带来一场游戏业的革命，让人对任天堂的创新精神不得不脱帽致敬。


■老头子的表情和动作都蛮到位的。


▲NDSL——新奇的操作和美丽的外形。

没落的游戏类型

清版动作游戏

在FC时代，也就是在我们的童年时代，清版动作过关游戏无疑是游戏的主流，也是最流行、最吸引我们的游戏，那种畅快淋漓的游戏感觉让我们难以自拔。《双截龙》、《热血硬派》、《绿色兵团》、《赤影战士》，以及街机上Capcom大量的清版动作游戏《吞食天地2》、《名将》、《圆桌骑士》、《快打旋风》等一个个熟悉的名字，一段段难忘的回忆，无数经典的动作游戏在我们心中留下难以磨灭的美好回忆。但是后来RPG、SLG、AVG等一系列剧情丰富、有着一定内涵













的“文字游戏”的出现，大大抢走了动作过关游戏的风头，《勇者斗恶龙》、《霸王的大陆》、《重装机兵》、《最终幻想》等游戏让我们有了不同的体验，也让我们明白了除了打打杀杀、拳拳到肉之外，游戏还可以这样来玩。随着“文字”类游戏逐渐成为主流，清版动作游戏也在一定程度上衰落下去，退居二线了。直到今天，它们也只在众多的游戏类型中占有一部分比例，虽然没有消亡，但是远没有了当年的风光。

进入次世代后，《红侠乔伊》算是少数可以称之为杰作的动作游戏，它让这一古老的游戏类型重新走进了玩家的视野。不过真正给动作游戏带来希望的，应该是异质掌机NDS了吧，NDS上很多动作游戏都重新诠释了这一类型，赋予了动作游戏新的活力，新的乐趣。比如说《捕捉！触摸！耀西》、《触摸卡比》、《超级碧奇公主》等，因为NDS的双屏设计和触摸操作，使得游戏的感觉发生了翻天覆地的变化。虽然表面上看它们都有着传统横版卷轴动作游戏的要素，却又完全脱离传统的操作方式，在游戏中你会感受到前所未有的乐趣。希望像这样有趣的动作游戏会越来越多。



射击游戏

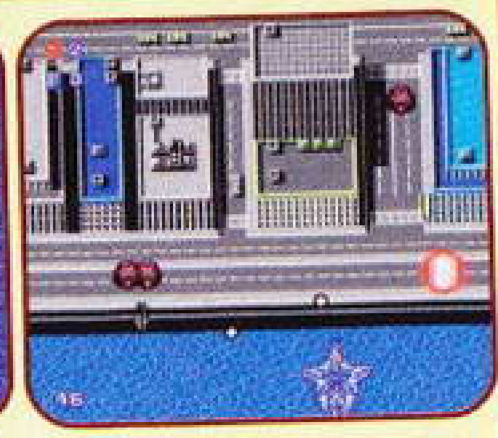
无独有偶，飞行射击游戏也是一种走向没落的游戏类型。而说起飞行射击游戏的历史，那可是异常辉煌的，想当年一款《铁板阵》就让整个游戏界为之折腰！我们所熟悉的FC上也有许多不错的飞行射击游戏，《沙罗曼蛇》、《1942》、《神鹰一号》，最值得一提的是FC末期的《帝国战机》和《加纳战机》，这两款游戏无论是画面还是手感都达到了FC的极致！而街机更是飞行射击游戏的乐土，《雷电》、《四国战机》、《威虎战机》、《怒首领蜂》等都算得上其













最后再让我们说回到掌机上，其实限于掌机的机能，它上面一直都没有什么大放光彩的飞行射击游戏。GB就不多说了，GBA上给人留下深刻印象的就只有《伊登战机2》、《钢铁帝国》等少数几款游戏。到了PSP、NDS时代，也没见有多大的起色，PSP移植作居多，有彩京移植的《战国Cannon》，虽然是炒冷饭，不过经典的素质还是令人满意的；还有一款叫做《星际战士》的STG，给人印象最深的莫过于将PSP竖起来玩的操作方式了；STG的鼻祖《太空侵略者》在PSP上的复刻版《太空侵略者 银河打击》还有一个有趣的模式，可以将机器竖起来，两个玩家各执一端，从而进行二人对战。而NDS上的《纳米漂移》因为带着一些《斑鸠》的影子，曾让笔者眼前一亮，不过游戏终究达不到《斑鸠》的高度。难道《斑鸠》真的成了飞行射击游戏的终成绝响吗？



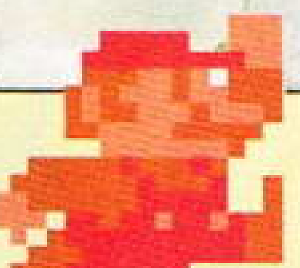


中的佼佼者。说到街机上的飞行射击游戏就不能不提一个厂商的名字——彩京，可以说在一定时期，彩京几乎成了飞行射击游戏的代名词，《打击者1945》、《战国》、《武装飞鸟》等熟悉的名字不知让多少爱好者为之疯狂，而彩京的射击游戏也一度成为街机厅吃币率最高的游戏，我记得自己小时候常常不知疲倦地站在机台旁，静静地看高手们神乎其神的表演，在满屏的弹幕中自由穿梭，那简直就是一种至高的享受。而后街机业大萧条，彩京也不能幸免，飞行射击游戏这一古老的游戏类型也渐渐不能适应新的游戏环境，加之飞行射击过高的难度使得新手们难以靠近，整个飞行射击游戏也逐渐走向了沉寂。不过后来Treasure制作的《斑鸠》堪称飞行射击游戏的又一高峰，优秀的系统，精致的画面，气势磅礴的音乐，更重要的是它深刻的游戏内涵，与其说是一款游戏，不如说它是一件艺术品。《斑鸠》在整个飞行射击游戏史上留下了最辉煌的一笔！在这个类型没落的时候还能玩上这么一款伟大的游戏，实在让人感动。



经典的人物造型

水管工



游戏界真是一个明星辈出的地方。首先，让我们隆重地请出已经25岁的马里奥大叔。（旁：25岁的大叔？）众所周知，马里奥是任天堂的招牌，也是整个游戏界的骄傲，他的名字无人不知，无人不晓。让我们看一下他的“光辉”



形象，一幅标准的水管工的打扮，红色的上衣，蓝色的背带裤，头顶一个带M标记的小红帽（比弟弟路易的绿帽子好看），一个大鼻头，一撮浓密的小胡子，这些就是马里奥大叔全部显著的特征。无论马里奥在游戏中从事什么职业（此处略去若干字马大叔辛酸的打工史），他这身行头这么多年一直没怎么变过，虽然有时会在外面套个狸猫装、飞天斗篷什么的，但水管工形象这个经典的形象早已深入人心。不过，如果马里奥是诞生在今天这个年代，他还能这么红吗？现在这些看惯了帅哥美女的玩家的眼中还能容纳下这个穿着俗气的大叔吗？事实告诉我们，现在的马里奥仍然很受欢迎，NDS上的《新超级马里奥兄弟》的不俗销量就是最好的证明，而且在这款新作中，马大叔又着实风光了一把，游戏中他不仅会变成巨无霸，还弄到了一套龟壳装，穿上新衣服的马大叔又焕发青春了，不过大多数情况下还是那套水管工工作服。看来经典始终就是经典啊。



▲《新超级马里奥兄弟》官方网页上的巨大马里奥，人变大了，水管工服和帽子鞋子也一并变大了。

鸟氏人设

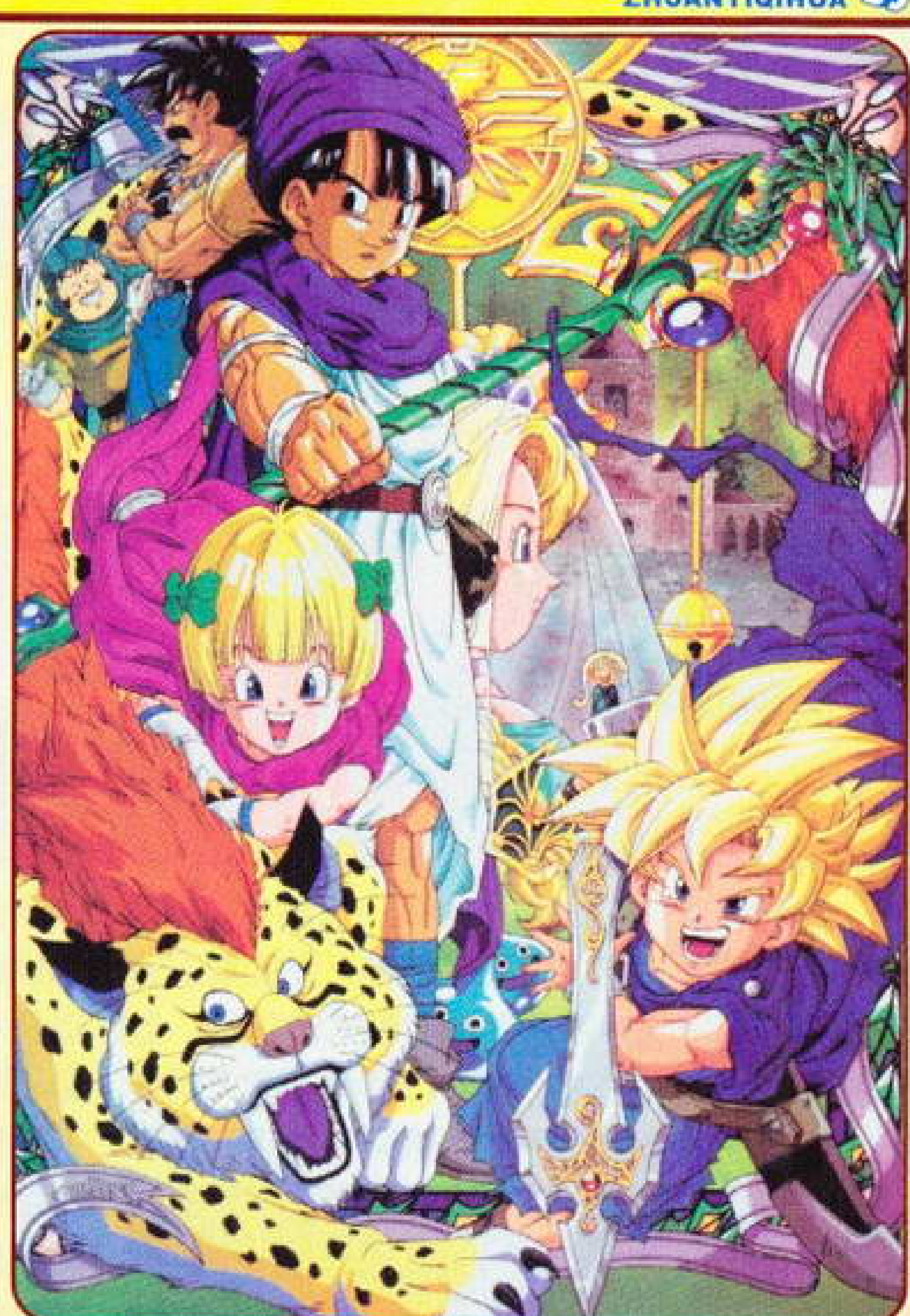
我承认，自己开始玩《勇者斗恶龙》（以下简称《DQ》）有很大一部分原因都是冲着鸟山明大师的人设去的，鸟山明带给了我们太多美好的回忆了，《阿拉蕾》、《龙珠》都是漫画界的瑰宝，都是不朽的漫画神作。从《DQ》一代一路走来，鸟山明大师的人设伴随着我们走过了每一代《DQ》。鸟山明是无可置疑的大师级漫画家，寥寥数笔就勾勒出了一个个生动饱满的人物形象，让人喜爱，这也是"《DQ》系列"不可缺少的一部分。但再好的东西也会出现审美疲劳，以至于后来自己看《DQ》的人物都差不多是一个样，男



的不是悟空类型的就是特兰克斯的样子，女的几乎就和布尔玛是一个模子刻出来的。或许这么说有些不负责任，对大师也不太尊重，但这确实是一个《DQ》爱好者的心声。而且由鸟山明担当的人设已经深入人心，但是人总会老，才思总会枯竭，当那一天真正来临的时候，谁来接他的班？能达到原来的高度吗？FANS还会买账吗？虽然有点杞人忧天。但作为FANS还是不得不为之担心。







传统RPG中的经典要素

踩地雷

自己一直都对RPG情有独钟，所以也算对RPG小有研究吧。一提起传统的RPG，大家最先想到的无非就是踩地雷的遇敌方式、复杂的迷宫和丰富的收集要素。其实自己以前对RPG中踩地雷的遇敌方式十分不解，走在大地图上忽然就切进了战斗画面，感觉有些突兀，经常想入非非的自己甚至对此有点疑虑，难道那些数量众多的敌人都是凭空冒出来的？难道它们都会土遁或者隐身术？但大部分的RPG都采用了这种遇敌方式，直到今天也同样如此，自己也就慢慢习惯了。虽然在多数RPG中升级练段是一种乐趣，但是不可否认，如果遇敌率太高的话，也会让人心烦身心疲惫的，那时候遇敌打仗反而成为了一种负担，而踩地雷的遇敌方式让你根本无法避免这种无聊的战。所以后来才有了类似《浪漫沙加》的那种可见式的遇敌方式，虽然能够看见敌人，但有时会出现一大堆怪物追着主角到处跑的有趣现象。

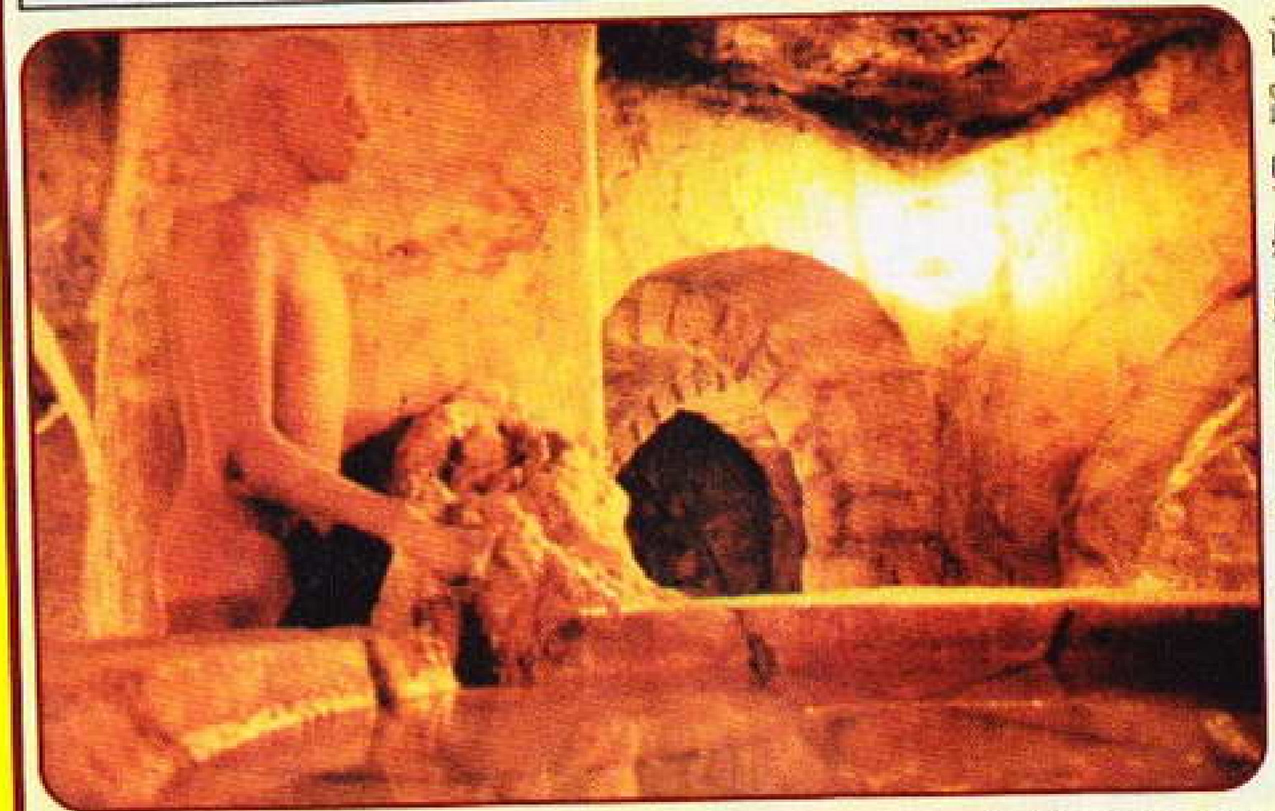




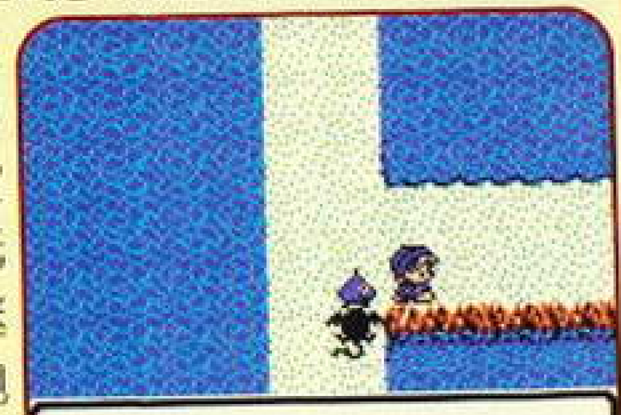


▲走在空无一人的野外，忽然一阵噪音，紧接着进入了战斗，用“踩地雷”来形容这种传统的RPG遇敌方式实在是太恰当了。

迷宫



复杂的迷宫也曾是RPG的一大标志，普通RPG的迷宫当然与《风来的西林》那种专以迷宫探索为乐趣的游戏还是有着很大的区别。但早期RPG中的迷宫相当复杂，整个迷宫大路连着小路，小路分出岔路，岔路又分岔路，走了许久或许突然发现这竟是一条死路，与其说像树枝，不如说像蜘蛛网更恰当一些。连自认为方向感很好的笔者都时常感到痛苦，就更不要说良牙和正树那一类型的路痴了。印象中，除了《仙剑》的女娲遗迹让我彻底迷了路，《FF Ⅲ》中从水晶塔到黑暗世界后的最后那个山洞也把笔者困得至今难忘了，自己被困了整整三天才走了出去，出去的那一刻我兴奋地对自己说：“我终于又可以看见明天的太阳了！”（汗）那情景仿佛一个刑满释放的囚犯走出高墙。想到不久以后就可以在NDS玩到完全重新复刻的《FF Ⅲ》，不知最后那个迷宫是否还是会和当初一样，真是让人期待啊。而现在的大多数RPG可能是为了照顾那些新玩家，迷宫有越来越简单的趋势，具体表现在从当初的多线型迷宫逐渐变成了现在的单线型，即使有岔路，路的尽头大多都有宝箱，不会让你无功而返的，而迷宫地图的出现更是大大减小了迷路的可能。

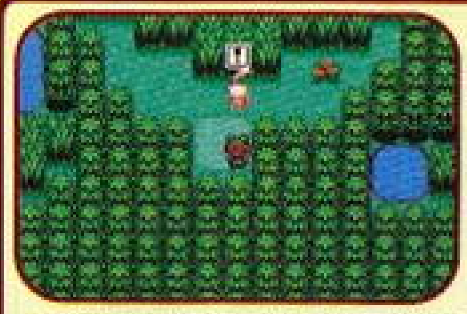


玩着现在的RPG感觉简单了许多，不再有那种看不到迷宫尽头的无奈心情了，但在走通迷宫的同时也自然少了一份当初的成就感，这究竟是一种幸运还是一种不幸呢？

收集

自从《口袋妖怪》这一掌机怪物将游戏收集要素发挥到极致后，游戏的收集要素就成为了RPG必不可少的东西，并且有愈演愈烈的趋势。什么怪物图鉴、物品收集，不把人累得吐血是不会罢休的，当玩家费尽心思努力向着全收集的目标前进时，心中的成就感是无可比拟的，同样时间也在不知不觉中慢慢消逝。自己高一暑假玩《口袋妖怪 金·银》的时候这种感觉尤为强烈，笔者当时一心只想着要抓完全部的《口袋妖






▲收集全部的口袋妖怪无疑是口袋FANS致力追求的目标之一。

怪》，于是不分昼夜地在《口袋妖怪》的世界中鏖战，而当自己最终达到这一条件的时候，才意识到一个暑假已悄然离我远去，才发现自己在暑假中除了抓妖怪还是抓妖怪，心中难免有一丝后悔。但当我拿着这个完美的存档在同学之间炫耀的时候，竟也倍感自豪。现在的很多游戏不管其整个素质如何，都会多多少少地加入一点收集要素，靠其来延长大家的游戏时间，这在一些欧美厂商于GBA上制作的二三流动作游戏中表现尤为明显。但收集要素不是万能的，为了收集而收集则是一种负担，如果玩家们开始对于复杂繁琐的收集要素感到疲倦，那不能不说是一种悲哀了。



▲这样的游戏中的收集就显得无意义很多。

“老套”的游戏剧情

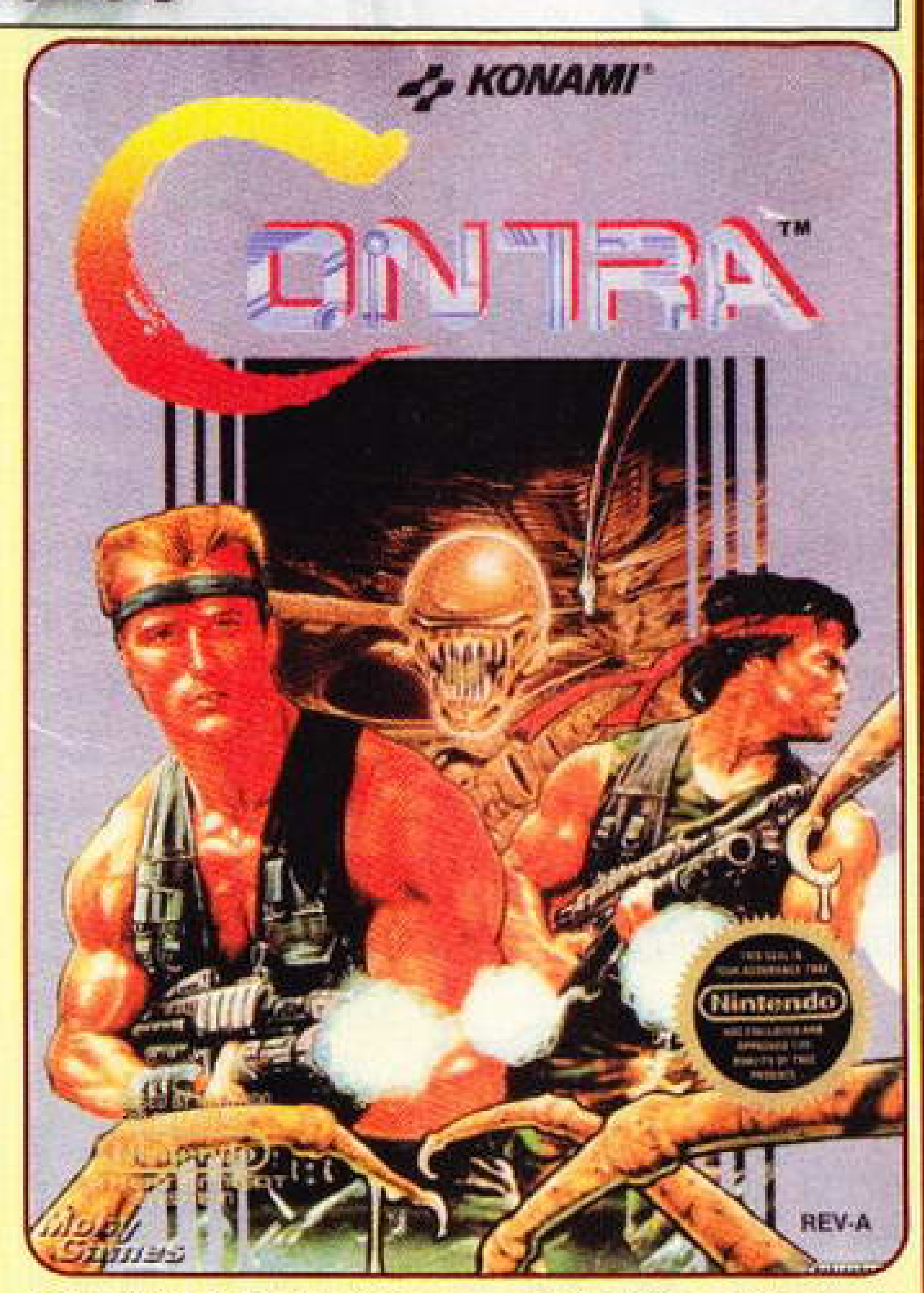
前面已经提到，早期的游戏以动作过关和射击游戏为主，所以基本上没有剧情，即使有也十分简单，而早期的RPG、SLG的游戏剧情也略显单调。但是就是在这些简单的剧情中也有很多是相当经典的，造成过很大的影响，被广泛用于后来的游戏中。

拯救世界

对于拯救世界的游戏剧情，玩家是再熟悉不过了。游戏界似乎从来就没有缺少过这种剧情，一把下去能抓出一大堆典型出来，这在早期的游戏中最为普遍。我仔细回想了一下，拯救世界的类型大概分为这么几类：成功抵御了外星人的入侵、勇者打败了最终的大魔王或者是击败了想统治世界的某野心家等等。如果没有这些拯救世界的英雄，想必地球都已经毁灭了N次了。英雄们也从最初的个人英雄主义似的独立拼杀（如《魂斗罗》式的动作游戏）到后来大家的团队合作（多数RPG），一次次守护着我们的星球，完成自己英雄的使命。

在游戏世界中，最终BOSS也都避免不了





被主角残酷击败的命运，看着它们一次又一次地被轰至渣，让人不禁心生同情。在众多悲惨的BOSS中，最无辜、最无奈的可能要数恶魔城城主德拉古拉伯爵了。作为一城之主，大名

鼎鼎的吸血鬼，贵为伯爵的德拉古拉从未逃过被吸血鬼猎人贝尔蒙特家族封印的命运。伯爵几百年才醒来一次，别说毁灭世界，就是连自己的城堡都还来不及打扫整理，就被闻讯赶来的贝尔蒙特的猎人们用手中的圣鞭无情地封印掉了。这样醒来然后被封印的命运一直循环，贯穿了整个“《恶魔城》系列”，无一例外，仿佛伯爵每次醒来的目的就是为了被别人封印一样，而伯爵简直就成了给吸血鬼猎人们增加声望的道具。最让伯爵的郁闷的是，看到贝尔蒙特家族的人出了名，其他的人也跟着眼红起来，就连贝尔蒙特旁系远亲也赶来分一杯羹，甚至最后连自己的亲儿子也大义灭亲干掉了自己，自己亲自选定的接班人居然也变了脸……伯爵那个心痛啊，就是死也永不瞑目啊！听完伯爵声泪俱下的控诉，看着他因激动而布满血丝的眼



睛，你就知道游戏那个世界对于那些所谓的敌人BOSS是多么的不公平了。

英雄救美



说到英雄救美，就不能不再次请出我们的马里奥大叔。本来身为水管工的马里奥放着好好的大锅饭不吃，偏偏改行做了那个刁蛮公主碧奇的私人保镖。而被玩家称作“万年绑架女”的碧奇公主对于绑架有着特殊的嗜好，三天一小绑，五天一大绑，似乎不被绑架浑身就不舒服。（绑架控？）我想即使我们玩家没有厌倦，每次绑架她的库巴大王也会有点审美疲劳吧。这可害苦了我们的马里奥大叔，每次不顾生命危险，出没于恐怖的库巴城堡，救碧奇公主于刀山火海之间，没有半点怨言……

但是世事难料，命运无常，智者千虑，必有一失，在NDS动作游戏《超级碧奇公主》中，碧奇公主终于翻身做主了（是做主角啦），谁说女子不如男，妇女能顶半边天！这次换她去拯救被库巴绑架的马里奥了，（不得不再次感叹当今这个世道啊……库巴你绑架男的也绑架个帅点的有型点的嘛，绑架个大胡子胖子……）谁也不能相信那个原来屡战屡胜的马里奥竟然会被手下败将库巴绑架去。虽然游戏的剧情有那么一点恶搞，但是游戏凭借独特的操作还是很好玩的。



和《马里奥》出生在同一个时代的骑士亚瑟也是英雄救美的代表人物，《魔界村》这个系列留给玩家的第一印象就是它那及其BT到没人性的游戏难度，紧接着就是主角亚瑟那英雄救美的壮举了。魔界村是一个僵尸、怪物横行的地方，为了救出自己的心上人，亚瑟历经重重险阻，奋勇地与敌人拼杀，救美心切，无人能敌，以至于在被敌人洗劫到只剩下一条内裤的情况下也奋不顾身、义无反顾地向前冲，其勇敢奔放的精神让人敬佩，真可谓“只剩内裤终不悔，为伊消得人憔悴”，（都憔悴成白骨了。－－）这不，这小子又将在PSP的

《极魔界村》中抱得美人归，真是羡慕死人了。

除去以上所说的两个代表人物，喜欢救美的英雄仍数不胜数，说得也是，英雄难过美人关，哪个英雄好汉爱江山不爱美人呢，俗话说得好："美人裙下死，做鬼也风流。"（这什么跟什么啊……）限于篇幅，笔者也就不一一列举了，各位英雄好汉请多多包涵，继续你们那艰苦的救美历程吧！



▲即使被"爆甲"也要战斗到底。

悲剧

一直以来，悲剧都有着自己独特的艺术魅力，如果说喜剧给人轻松的话，那么悲剧则引人深思。游戏中同样也不乏诸多感人的悲剧。《圣剑传说》是笔者通关的第一款掌机RPG，也是留给笔者深刻印象的一款游戏，只因为它那悲剧性的结尾，可爱的女主角最终变成了玛娜之树守护着整个世界，那个结局让人回想至今仍觉得鼻子有些发酸。GBC的《赛尔达传说 梦见岛DX》的结尾在系列各作中也称得上精彩，在带给笔者丝丝忧伤之余，留下更多的是思考，风雨后的林克来到了小岛上，他要消灭藏在蛋里的魔头，但是消灭了魔头后岛就会消失……最终，岛屿还是随着魔头被消灭连同岛上的居民以及玛琳一起烟消云散，而林克，还是漂泊在海上，岛上的一幕幕如电影般掠过脑海，秀丽的小岛、美丽的玛琳、善良的居民、阴森的魔窟、激烈的战斗……是梦？是真？当空中飞过风之鱼





时，相信每个玩家都和林克一样有种说不出来的涩涩的感觉。而一代经典《FF Ⅶ》，艾丽丝的死更成为无数玩家心中的痛，直到今天也有人执意认为这只是一个美丽的意外……

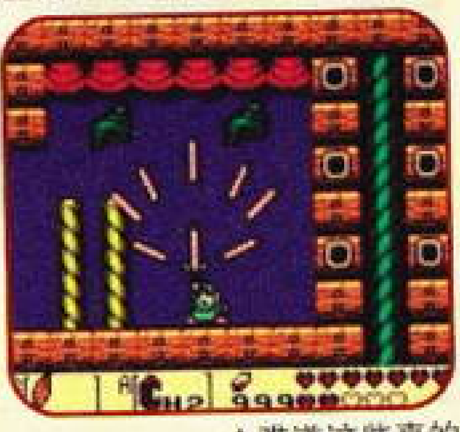
写到这里，笔者还是要情不自禁地提起那款国人眼中不朽的经典《仙剑奇侠传》，那个中国电玩史上的里程碑，前人没能超越，后人也不知能否能超越，它已经成为了玩家心中的一个永远的神话。除去众多的因素，仅是它那带有悲剧色彩的剧情就让人难以忘怀，我想从那个时代走过的玩家，在看到月如在镇妖塔下香消玉殒的情景，没有几个不落泪的吧，曾经为了让她复活，硬是不辞辛苦地收集了99个鼠儿果，为的就是能再见那张让我魂牵梦萦的脸庞，虽然这仅仅是自己听到的一个谣传。当年懵懂的少年如今已经纯真不再，但是月如的死和《FF Ⅶ》中的艾丽丝一样成为了心中一道难以弥补的伤疤。如果喜剧



是让人笑过之后遗忘的话，那么悲剧则是让人在哭过之后铭记的。

就如同一条粘在自己皮肤上胶带，最开始撕下来的时候还有一点痛的感觉，反复几次之后，就没什么感觉了，在如今悲剧剧情游戏满天飞的年代，自己却很难再找到一点心痛的感觉了，是自己的心麻木了？感触变粗糙了？还是游戏的品味变了？虽然说不清楚，但是悲剧留在心中的那些曾经的伤口却实实在在地在隐隐作痛。







▲难道这些真的只是一场梦吗？

难忘的经典游戏

长江后浪推前浪，游戏界也是一个精品辈出的地方，留下了无数经典的游戏，其中又有一部分游戏因为各种原因而逐渐淡出了人们的视野，甚至是一些在当时被称作"金字塔塔尖"的游戏也难逃此种命运；有些虽然还没有消亡，但也没了当年的霸气，号召力大不如从前，真可谓"三十年河东，三十年河西"。这里主要谈谈几部留给广大老玩家深刻印象的经典。

重装机兵




▲FC的《重装机兵》中文版让众多国内玩家初次体验到了RPG的魅力。

童年的我们的游戏资源可以说是贫乏的，一盘好的游戏卡往往可以玩上很久，赏金猎人之旅、改造战车、接受任务、赚取赏金……相信很多玩家曾经对此乐此不疲，而剧情中传奇猎人红狼之死也给了当时的玩家极大的震撼。可以说，是《重装机兵》把众多的国内玩家领进了RPG的殿堂。后来陆续在SFC上玩到的后续作品也是让人沉迷其中。但随着厂商DataEast的倒闭，曾经的《重装机兵》也逐渐消失在玩家的视野中。后来GBA上也曾出过复刻版，但是几乎原汁原味的复刻带给玩家的除了回忆中的感动之外也没剩下什么了。



▲强悍的暴力女是从前的《重装机兵》的一大特色。

再后来，PS2上推出了一款全新的后续作品，3D的画面很漂亮。这款作品还是能让玩家找到当年游戏时的感觉的，不过其市场反应实在是有些冷淡，看来"《重装机兵》系列"想要重塑当年的辉煌是不可能的了，但就如同PS2版的副标题"砂尘之锁"，它锁住了老玩家心中那段不会被时间的尘沙所覆盖的美好回忆，也就够了。



▲"《重装机兵》系列"的3D传说由此展开。

可就在系列逐渐淡离人们视野之际，NDS推出新作的消息让每个爱好者们为之一振，但是真正玩上游戏后，多少还是有些遗憾。不可否认，这款《钢之季节》是一款用心制作的游戏，越是往后就越能感受到系列那份独特的魅

力，不过这也是一款典型的慢热游戏，并有画面音乐表现平平、只能用触控笔操作等问题，而这些又足以让一些慕名而来的玩家浅尝辄止。如果吸引不了新的玩家群，那么经典游戏就会逐渐成为历史。

露娜

喜欢RPG的朋友一定都知道《露娜》这个名字吧。这个号称感动了百万人的游戏不知感动过你没有？其实《露娜》算是一款相当传统的RPG，与现在复杂花哨的RPG系统相比，它可谓是十分朴素的。但就是这么一款看似普通的游戏却因为其感人至深的剧情和精美的游戏画面打动了一大帮玩家的心，也因此算得上MD最为出色的RPG之一了。《露娜》之美，美在以情动人，让我们沉浸其中，这是RPG最大的魅力，也是《露娜》的成功之处。后来出的后续作品还移植到了GBA上，曾经被它深深感动的笔者当然不能错过。但或许因为RPG玩得太多了，这款增加了新要素的复刻作并没重新给笔者感动，更多的是平淡。







2005年8月25日，《露娜》的续作终于在NDS上推出了，并且是全新的一作，游戏的各方面还算不错，特别是战斗时的卡片系统颇为有趣，但游戏的战斗系统有点奇怪，将经验值和道具的获得分为两种战斗方式的做法实在让人不解，而外场景快速奔跑会费血的设定更是前所未闻，这两个系统可谓是十分失败，这也是招致玩家不满最多的地方，其结果可想而知。平心而论，NDS上《露娜 创世纪》还是不错的，但是远远达不到初作的高度，或许是《露娜》的起点太高了，以致后来者与之相比都矮了几分，但不管怎么说，原来那款感动了百万人的《露娜》已经确实没了往日的风光，希望当年那段“感动百万人”的不仅仅是一个美丽的传说。



心跳回忆

“如何让你遇见我，在我最美丽的时刻，为这，我已在佛前求了五百年，求佛让我们结一段尘缘……”笔者与《心跳》结缘的日子，正值情窦初开的年龄，因此疯狂地迷恋上这款恋



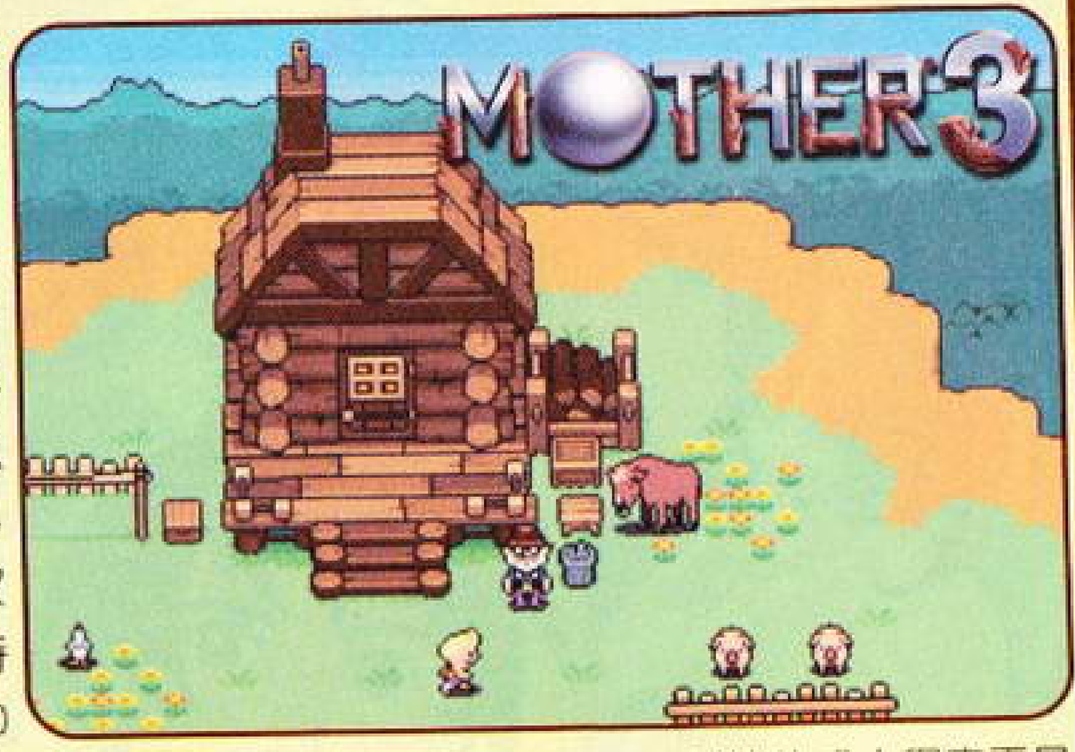


爱游戏也就没有什么理由了。与《心跳》相伴的日子是快乐的，自己已记不清与它共度了多少个日日夜夜了，那些洋溢着青春活力的女孩就这样轻易地走进了我的心，她们纯洁透明的笑容，那让人心痛的泪水和那敲碎我内心的呼喊，都与感动一起留在了那些不眠之夜里。后来很少玩《心跳》的其他游戏了，因为一代已经在笔者心里留下了难以磨灭的印象。个人还很喜欢GBC上的《心跳回忆 体育篇·文艺篇》，但更多的是为了一种纪念，对于GBC的机能而言，这款游戏已经可以说发挥到了极致，让人能够随时随地的体验心跳的感觉。但事隔这么多年，曾经最为成功的恋爱游戏如今已是江河日下，影响力大不如前，早已现出了衰败的迹象。但《心跳》毕竟还是《心跳》，这块金字招牌也不是随便就贴上去的，关于《心跳》最新游戏的消息还是蛮多的，可谓动作频繁。但对于这些，笔者已经不是很关心了，因为在玩过了一代之后，那颗曾经为之心跳的心几乎停止跳动，回忆也就到此而止了。



Mother

如果要问任天堂最具代表性的RPG是什么，也许很多老玩家都会毫不犹豫地说出《Mother》这个名字。这个最初登场于FC平台的RPG系列虽然在国内人气不高，但在日本却有相当一部分死忠。其中“《Mother》系列”的前途并不顺畅，自系列2代在SFC上发售后，其最新作的消息就变得扑朔迷离，陆续跳票到了64DD、N64和GBA上，新作的副标题也曾经历了数次变更，其间还一度夭折。在FANS苦苦等待多年后，《Mother3》终于在2005年4月20日登录GBA平台了。熟悉而又简陋的画面，可以让玩家感悟到“简单即是美”的真理，虽然距离前作已有近10年的时间了，但仍能在这款游戏中感受到《Mother》那独特清新的风格，让人甚是怀念。除了加载了全新的战斗系统，游戏更增添了不少搞笑的细节，令人玩起来备感有趣和轻松，而系列最大的特色——剧情的感人程度更是超越了前作。可以说《Mother3》为FANS近10年的等待画上了一个圆满的句号。可是在玩通游戏、深受感动之余，笔者还是不免有一丝的忧虑：毕竟它的画面实在是太简陋了，不知又有多少新玩家会对此望而却步。



女神侧身像 蕾娜斯

PSP凭借其强劲的机能复刻PS上的经典游戏早已不是什么新闻了，事实上也有很多PS的经典游戏在PSP上得到了重生，比如《永恒传说》、《幻想水浒传》、《波波罗古罗伊斯物语》等。当《女神侧身像 蕾娜斯》复刻到PSP上时，确实让许多老玩家兴奋了许久。这款RPG大作的游戏品质毋须置疑，其音乐、人物、世界观以及系统都堪称完美，而游戏最具代表性的悲壮剧情更是征服了不少玩家的心。游戏完美的移植和超高的完成度再次把玩家带入到那个凄美的世界中，虽然与原作相比几乎没有加入什么新的东西，不过笔者认为这已经够了，对一款复刻作而言，能让老玩家在游戏中找到当年的感觉就算成功了。游戏中蕾娜斯曾说："逝去的人会成为强烈的思念。"而这些陪伴我们的经典游戏，又何尝不会成为心里永远放不下的怀念。





俄罗斯方块



曾经那股风靡世界的"俄罗斯方块"的风潮已经消失多年了，而这款曾经的经典游戏现在满大街都能找到，路边地摊上随便花上十几元钱就能买上一个，而且各种造型让人眼花缭乱，GBA外形的，宽屏如PSP的，类似NDS双屏的，甚至还有PS2、等惊世骇俗造型的……说到《俄罗斯方块》，一些玩家还可能以为它幼稚简单而不屑一玩，有时还将其作为一种笑谈。但当自己接触到NDS版的时候，笔者被惊呆了，从没想过《俄罗斯方块》还能进化成这样，老任在原有的基础上加入了众多FC时代的经典游戏元素，玩家在游戏时不仅能看到那些熟悉的画面，听到耳熟能详的BGM，更因此引申出了几个崭新的方块游戏玩法，让人欲罢不能！丰富的游戏模式中所体现出的无尽创意和因此带给玩家的乐趣，让人不得不再次向老任的创造力致敬。《俄罗斯方块DS》优秀的对战性也因Wi-Fi而淋漓尽致地表现了出来，与人联机时的那种快感是无法比拟的。新创意赋予了老游戏以新生命，从而展现出了新的魅力，新魅力吸引新玩家，因此将经典延续下去。我想《俄罗斯方块DS》是幸运的，如果所有的经典游 戏都能像它一样重获新生，那将是多么幸福的一件事啊。



除了以上谈及的几款逐渐淡出人们视野的经典游戏之外，还有许多曾经的经典，比如不久前在PSP和NDS上双管齐下的《大航海时代4》、RPG名作《天外魔境》、刀剑格斗游戏《侍魂》、SFC的A·RPG名作《天地创造》、GB上的经典恋爱游戏《口袋恋爱》等等，或许每个人心中的经典都不尽相同，希望这番谈论能勾起大家心中对逝去的经典游戏的那些美好回忆。而很多一路走来的老玩家如今在玩起那些老游戏的时候，往往也是怀着一种怀旧的心情，想去追忆那些逝去的日子罢了，此时的游戏并不仅仅代表着游戏本身，更多的则是一种感情。固然，这世上本没有永恒，很多经典不会是永远的经典，每个时代也有每个时代的特征，它们只是在当时的环境之下成为了经典，或许在多年以后会完全淡出玩家的记忆，但是在经历了那些经典的玩家的心中，它们会是永远的经典！



和宇多田光对战《俄罗斯方块》

提供：铭风



在之前的万花筒中，已经为大家报道了部分幸运的玩家将获得和日本的知名歌手宇多田光对战《俄罗斯方块》的机会。相信有很多玩家看了这个消息后觉得：和明星对战游戏，那不就是娱乐一下而已，胜负应该没什么概念吧。其实，任天堂选择宇多田光作为对战选手是有理由的。在此前，宇多田光被称为演艺圈《俄罗斯方块》的最强者，自称“从5岁开始就玩过GB版的《俄罗斯方块》”。由此可见其实力可不是普通玩家水平这么简单，至少比我强上那么一点点（纱迦乱人：Wi-Fi分数只有我1/3的人也好意思炫耀自己实力。）废话不多，至于宇多田光的实力如何从比赛的结果就可以看出来了。让我们来介绍一下当天比赛的情况吧。

活动在2006年8月12日正式展开，获得机会的30名幸运者将在东京的国际广场和宇多田光进行比试。活动最初，幸运者们以10人为单位被分为了3个小组，同时内部参加预选。然后，宇多田光将一人和各小组冠军以外的人挨个对战。对战顺序由抽签来决定，赢了宇多田光后就获得点数。最后点数最高的小组的所有人将获得礼物。当两个小组点数一样时，获胜所用时间最短的小组将成为优胜。对战选用标准模式（スタンダード），没有其他附加系统，让胜负的偶然性降到了最低，成为纯粹的实力对决。



开始比赛后，带着眼镜的宇多田光便显示出了十分认真的表情。但是，可能是大会用的NDSL是机械材料的缘故，习惯了自己NDSL的宇多田光在第一场比赛中便发生连续失误。最后失败的宇多田光大呼“按键太硬”。在接下来的第二场比赛中，还是由于不适应按键的缘故，急着发动进攻的宇多田光又发生了失误……面对二连败，宇多田光只能询问能否用自己的NDSL。不过最后还是为了自己适应而持续进行按键。不过这个局面到了第三局就有了改善，适应了的宇多田光逐渐地发挥了自己的实力，并说出了“决不再输”的台词。面对最后的25名幸运者，宇多田光造就了24胜1败的成绩。

接着举行的是表演赛，宇多田光将和任天堂的情报开发本部的木内俊一和企画开发本部的吉原一

生这两个专业人士进行对战。首先登场的是木内先生，作为“背负着任天堂的招牌”的男子，比试一开始就不断地使用Back to Back进行8段进攻（铭风注：即两次消除4层）。不过宇多田光也进行了猛烈地反击，但可惜的是最后还是以微弱差距败北了。此时失败的宇多田光突然要求进行三局两胜……虽然最后还是以1比2败北了，但整个过程十分融洽。

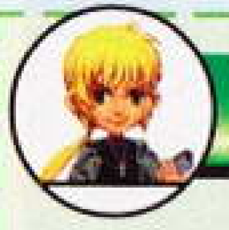


接着是和吉原先生战斗，这场比试可说是当天最精彩的比赛。在第一局开始，宇多田光便不断地进行2～3段的攻击。而承受了攻击的吉原先生竟然利用这些进行连续“T旋转”攻击（铭风注：这可是游戏中的最高级技巧，利用旋转正好将方块插入空隙中进行消除。）而宇多田光也进行了猛烈的反击，在先输一局的情况下连拔两局！



紧接着就是当天最后的节目，宇多田光将和三个小组的优胜者进行比试。最初出场的是A组的优胜者律子，在激烈地拼杀后宇多田光败北了。是表演赛中太过疲劳吗？正当人们这么想的时候宇多田光一举拿下了另两场的比赛，以2胜1负的结果结束了今天的活动。

最后，获得胜利的是A组得到了奖品。宇多田光表示对于能在这种半专业的比赛中获得这样的成绩感到十分满足，不过过程实在是很累。如果有下次，可以尝试在有道具的情况下进行四人对战。



Capcom即将发售两张《逆转裁判》管弦乐混音集CD

提供：LIKY

“《逆转裁判》系列”一向都有着很高的人气，该CD的推出也可谓是满足了大多数玩家的愿望。Capcom即将发售的《逆转裁判 管弦混音集 ～GYAKUTEN MEETS ORCHESTRA～》将分为たのみこむ（网上购物网站）贩卖与在东京游戏展贩卖两种方式限量发售，售价为3560日元。其中在たのみこむ贩卖部分将会在9月30日开始发售，而在东京游戏展发售的部分将会在9月22日东京游戏展开幕当日在Capcom展台区率先发售，11月中旬开始正式上市。《逆转裁判 管弦混音集 ～GYAKUTEN MEETS ORCHESTRA～》将收录10首以上《逆转裁判》1～4代的部分曲目重制的管弦混音乐，音乐的制作将由曾担当《格兰蒂亚》音乐制作的岩垂德行负责。两各版本的CD将采用不同的封面，分别是“律师”和“检察官”两个版本。随碟还将附赠成步堂、御剑及真宵的设定草图。



▲东京游戏展2006版本的封面。



▲たのみこむ贩卖版本的封面。

创意无限 玩家自制"PSP"

提供：软饼干

国外网站日前举办了一个PSP创作大赛，大赛主题是让玩家们用任何材料做出PSP掌机造型，于是就出现了下面这些稀奇古怪的"PSP"。而制作这些"PSP"的材料也是五花八门。



黑白巧克力版



这个难道是肥皂做的?



巨型悬挂式"PSP"



糖果版"PSP"



装有挂机绳的乐高积木版



抹布也能做出



枕头做的恶搞版



好吃的"PSP"



夜光透明版



造型最逼真的"PSP"



纸片"PSP"，还带有线控



第 20 次“家庭经典音乐会 勇者斗恶龙的世界”8 月 11 日在东京隆重召开

提供：胧月

作为日本国民RPG系列《勇者斗恶龙》的创始人团体之一，杉山光一在中国玩家中的被认知度并不太高。然而一说起游戏中那童话般的音乐，所有玩过《DQ》的人都会对其有着难以磨灭的印象吧。自从“《DQ》系列”诞生起，每年都会按惯例举办公开演奏大会。今年是系列诞生的20周年，而该惯例音乐会也举办到了第20届。

杉山光一

对于《DQ》的音乐，谦逊的杉山先生从来没有将其居为自己的个人功劳。游戏也好，音乐也好，能将影响力发展到今天的地步的确非常不容易。每次谱写新曲目的时候，“《DQ》之父”堀井雄二先生也会根据游戏的特点提供各种建议，杉山先生本身也是《DQ》的游戏狂热爱好者，正是游戏制作人和作曲家双方的热忱合作以及优秀的音乐小组，才奉献给世人那一曲曲不朽的交响乐章。

公演前，乐队还进行了“你最想听哪首曲子”的民意调查。可以说，本次演奏中的所有曲目都是人们心中的历代经典。但该项目的调查过程中也出现了一些问题，比如得票最高的曲目尽是每代的OP和ED，这样就给曲目的安排造成了一些困扰。而最终安排的曲目也与调查结果有所出入，一些得票很高，但并非票数前几位的街道、地图、城市的BGM也被选入其中。



在音乐会上，反响最好的一首曲子不出所料地就是《DQ Ⅲ》的结尾曲《そして传说へ》。而于19日在名古屋举办的另一场音乐会也会收录该曲目。由于在东京演奏时该曲的反映非常之好，所以也给乐队带来了相当压力，“努力使得两场演出没有差别”正是他们的努力目标。

当然，除了本月的两场演出外，在11月12日还会在福冈举行一场名为“九响Special”的音乐会。这里给大家一个小知识，《DQ Ⅷ》的开发小组Level5的据点就是在福冈哦。



鸟山明



堀井雄二

附录：演奏会曲目一览表
第一部分
序曲（8代）
ラダトーム城（1代）
街の人々（1代）
木泄れ日の中で～ハッピーハミング～ぬくもりの里に～フォークダンス～木泄れ日の中で（6代）
勇者の仲间たち（4代）
广い世界へ～大平原のマーチ（8代）
战斗のテーマ～アレフガルドにて～勇者の挑战（3代）
第二部分
哀愁物语（5代）
神秘なる塔（8代）
憩いの街角～パラダイス～时の眠る园～憩いの街角（7代）
高贵なるレクイエム～圣（5代）
エーゲ海に船出して（6代）
おおぞらをとぶ（3代）
ドルマゲス～おおぞらに战う（8代）
そして传说へ（3代）

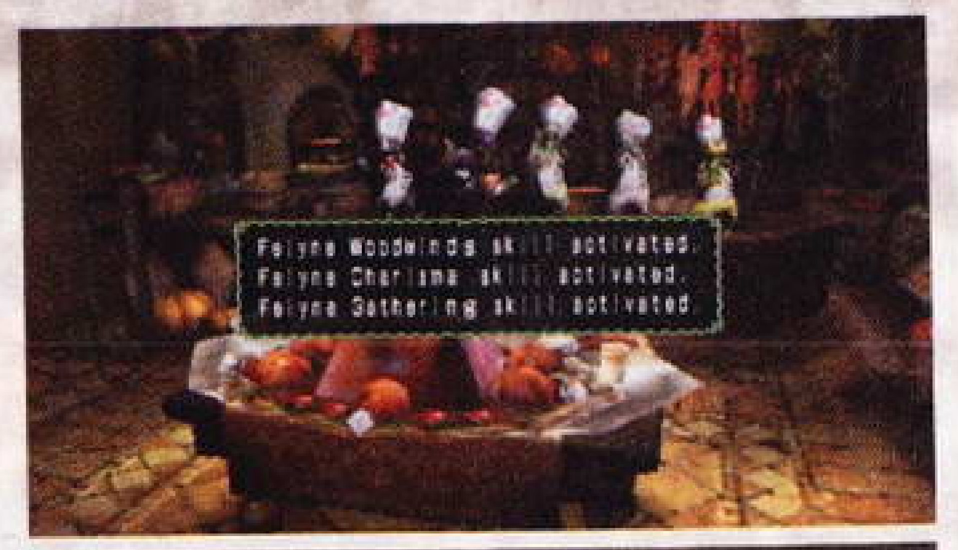
文 LEVEEN 编 胧月

猎人集会所

上次的"猎人集会所"研究中，对猫人食堂的研究尚有遗漏，笔者便在这次的研究中给予补完。本次将列出猫厨师赠送礼物的详细解说。

猫厨师赠送礼物详细解说

玩家所雇佣的猫厨师有时会赠送礼物给你，至于赠送的道具则是根据该猫厨师的情报等级、是否轮班以及猫等级这3种要素来确定的。大家可以先参考下面的"状态动作一览表"来查寻该猫厨师是属于哪种礼物组合，然后再从"礼物组合表"里寻找到该组合所包含的具体礼物。



状态动作一览表

组合顺序	1	2	3	4	5	6
情报等级、是否轮班、猫等级的详细情况	★0(LV1～3)	★0(LV4～5)	★0(LV6～8)	★0(LV9)	★0休息中(LV6～8)	★0休息中(LV9)
	★0休息中(LV1～3)	★0休息中(LV4～5)	★1(LV6～8)	★1(LV9)	—	—
	★1(LV1～3)	★1(LV4～5)	★2(LV1～3)	★2(LV4～5)	—	—
组合顺序	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**
情报等级、是否轮班、猫等级的详细情况	★2(LV6～8)	★2(LV9)	★2休息中(LV6～8)	★2休息中(LV9)	★3休息中(LV6～8)	★3休息中(LV9)
	★2休息中(LV1～3)	★2休息中(LV4～5)	★3(LV6～8)	★3(LV9)	—	—
	★3(LV1～3)	★3(LV4～5)	★3休息中(LV1～3)	★3休息中(LV4～5)	—	—

礼物组合表

组合顺序	1	2	3	4	5	6
获得道具	ネンチャク草×4	ネンチャク草×6	眠り生肉×2	爆药×1	怪力の种×1	怪力の种×2
	ペイントの实×6	ペイントの实×8	毒生肉×2	忍耐の种×1	忍耐の种×2	忍耐の种×4
	石ころ×8	素材玉×2	素材玉×3	トラップツール×1	千里眼の药×1	素材玉×2
	コゲ肉×5	生焼け肉×4	生焼け肉×4	活力剂×1	活力剂×2	生焼け肉×2
	けむり玉×3	けむり玉×3	けむり玉×5	解毒药×1	解毒药×1	硬化药×1
	ツタの叶×4	アオキノコ×1	アオキノコ×3	アオキノコ×5	アオキノコ×5	こんがり肉×2
	毒テングダケ×2	毒テングダケ×3	毒テングダケ×4	ハチミツ×1	ペイントボール×4	ハチミツ×3
	双眼镜×1	角笛×1	角笛×1	大タル×2	大タル×4	角笛×1
	小タル×2	小タル×4	小タル×8	龙の牙×3	龙の牙×5	小タル×4
	砥石×1	砥石×4	火药草×2	火药草×3	荣养剂×1	砥石×2

获得道具	カラの実×5	ネット×1	ネット×3	カラ骨【小】×4	カラの実×10	カラ骨【大】×2
	こやし玉×3	ボロピッケル×2	ボロピッケル×3	ボロピッケル×3	大地の結晶×1	龙の爪×3
	ボロ虫あみ×1	ボロ虫2あみ×	ボロ虫あみ×3	ボロ虫3あみ×	ピッケル×2	ピッケル×2
	棒状の骨×1	棒状の骨×2	棒状の骨×3	虫あみ×1	虫あみ×2	虫あみ×2
	ハリの実×4	ハリの実×8	アイル食券・竹×1	アイル食券・竹×1	アイル食券・竹×2	アイル食券・梅×2
	アイル食券・梅×1	アイル食券・梅×1	アイル食券・梅×2	カラ骨【大】×2	アイル食券・梅×2	アイル食券・松×1

组合顺序	7	8	9	10	11	12
获得道具	怪力の种×4	爆药×5	回复药グレート×1	回复药グレート×1	回复药グレート×2	回复药グレート×3
	强走药×1	荣养剂	荣养剂	荣养剂	いにしえの秘药×1	
	强走药×2	グレート×1	グレート×2	グレート×3		
	千里眼の药×1	落とし穴×1	トラップツール×2	落とし穴×1	秘药×1	秘药×2
	鬼人药×1	鬼人药×2	汉方药×5	鬼人药グレート×1	鬼人药グレート×1	鬼人药グレート×2
	硬化药×2	汉方药×3	硬化药グレート×1	硬化药グレート×1	硬化药グレート×1	硬化药グレート×2
	こんがり肉×2	こんがり肉×3	强走药グレート×1	强走药グレート×1	强走药グレート×2	强走药グレート×2
	ペイントボール×6	ハチミツ×4	ペイントボール×8	ハチミツ×5	モンスターの浓汁×2	モンスターの浓汁×3
	大タル×4	キングミート×1	大タル爆弹×1	大タル爆弹×2	大タル爆弹×2	大タル爆弹×3
	小タル爆弹×2	小タル爆弹×4	小タル爆弹×4	龙の牙×10	龙の爪×10	カラ骨【大】×10
	荣养剂×2	モドリ玉×1	モドリ玉×1	キングミート×1	回复笛×1	回复笛×1
	カラ骨【小】×8	カラの実×15	こんがり肉G×1	カラ骨【大】×5	こんがり肉G×2	大タル爆弹G×1
	龙の爪×5	毒けむり玉×2	毒けむり玉×3	毒けむり玉×4	生命の粉尘×1	生命の粉尘×2
	ピッケル×3	ピッケル×3	ピッケルグレート×1	ピッケルグレート×1	ピッケルグレート×1	ピッケルグレート×1
	虫あみ×3	虫あみグレート×1	虫あみグレート×1	虫あみグレート×2	虫あみグレート×2	キングミート×1
	アイル食券・竹×2	アイル食券・梅×3	アイル食券・梅×3	アイル食券・竹×3	硬化笛×1	钢のたまご×1
	アイル食券・梅×3	アイル食券・松×1	アイル食券・竹×3	アイル食券・松×1	アイル食券・松×2	アイル食券・松×3

为了防止大家迷糊，还是举例子给大家说明一下吧。比如是一只“情报等级★0·休息中·猫等级1”的猫厨师，大家从“状态动作一览表”里就可以查出其礼物组合应该是顺序3，所以它所赠送的道具就会从“眠り生肉×2～アイル食券·梅×2”中任意抽选一样，顺便说一句，如果此猫向玩家要求道具，而猎人有实行的话，那么物品的品质会提升一级，这时它所赠送的礼物组合就会变成从组合顺序4的“爆药×1～カラ骨【大】×2”之中抽选一样，希望各位能记住这一点。



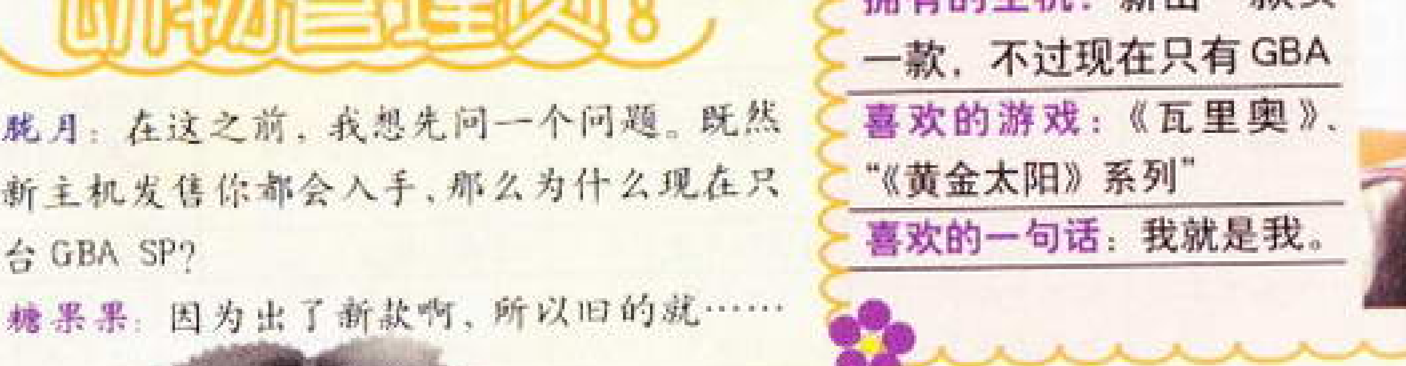
猫厨师要求的几种道具
药草×3
生肉×2
マタタビ×3或5
钓りカエル×3
钓りバッタ×3
キレアジ×3
サシミウオ×2

好了，下辑再献上猫厨师的持有技能后，猫食堂的秘密就基本可以告一段落了，希望大家看了以后能更加有效地利用猫人食堂，取得自己想要的道具，并且降低某些任务的难度。



疯闹二人组的短时间缺席，让乙女的花园呈现少有的宁静。（背后四道神秘视线：“我们还会回来的，嘿嘿。”）本辑嘉宾是相对正常的女玩家，各位17岁以下的同学尽可不必在父母的指导下放心阅读本文。（雨滴：“你在影射什么？”漫漫鱼慢慢游：“扔上天去！”）

因为糖果果小姐工作繁忙，所以这次的采访被安排在了午夜。由于胧月与她也并非很熟悉，开始的一些寒暄是必不可少，这部分内容就不放出来撑页面了。当被问及除了掌机外还有什么其他爱好时，糖果果说：“超级喜欢养宠物！”



动物管理员！



Profile

ID：糖果果

年龄：24

拥有的主机：新出一款买一款，不过现在只有GBA

喜欢的游戏：《瓦里奥》、“《黄金太阳》系列”

喜欢的一句话：我就是我。



胧月：在这之前，我想先问一个问题。既然每当新主机发售你都会入手，那么为什么现在只有一台GBA SP？

糖果果：因为出了新款啊，所以旧的就……



胧月：卖了？

糖果果：送人了……

（全体小编石化）

糖果果：现在被NDS和PSP难住了，比较喜欢PSP漂亮的画面，但是却对降级升级的问题搞不清楚，所以就迟迟没有购买，只能买《掌机王SP》解馋。可能是玩GBA习惯了吧，从有烧录卡后一直就是烧的，已经没有买正版的概念了。

胧月：GBA给你留下印象最深的游戏是？

糖果果：《黄金太阳》，那战斗画面让我对GBA的期望很大。可是现在因为两个新机种的出现，GBA游戏越来越少了，汉化的就更不用说了，高手们都去汉化PSP和NDS游戏了。对我来说，游戏最重要的还是画面吧，游戏内容碰上难题我就会去翻攻略。并不是不尊重游戏，而是这种方法才是我这种依靠游戏缓解工作压力的人最好的选择。

胧月：那么除了游戏以外，还喜欢什么？

糖果果：宠物！我家里现在有4条狗狗、

偶们都是那工作狂

胧月：能够透露你的一项特长吗？

糖果果：特长？我头发特长……

胧月：(一_一) 我是说特别了解的知识、或者特别擅长的活动之类的。

糖果果：这个问题还真把我问倒了呢。

胧月：没有必要非常出类拔萃，只要自己觉得还做得不错的。

糖果果：我的所有爱好都是为了缓解我的工作压力，突然发现我是个没特长的人。

胧月：擅长工作？

糖果果：（笑）也可以这么说吧，因为工作需要，我要在工作中一人担任好几个职位。

胧月：很厉害啊，能够仔细透露一下吗？

糖果果：我是个广告制片，因为接的片一般都不是什么大制作，所以成本有限。我也就除了做我的制片以外，还担任了道具、演员试镜，拍摄现在也不单做制片，还要做副导。

胧月：已经是很了不起的特长了。(orz)

糖果果：晕，这也算特长吗？我这是被逼的，自己也不想的。

胧月：同感啊。我也想起了学生时代节日演出的时候总是去扮演背景的那棵树……

3只猫猫、3只龟龟、几只仓鼠和一小红鱼，我喜欢把宠物和掌机游戏做为缓解工作压力的药丸。

胧月：以上动物不少都构成食物链，你居然可以让它们和平相处，真不可思议。



糖果果：嗯，是呀。天性都被磨灭了，所以能够和睦相处。有违自然界的法则，不过人类是情大于理的动物嘛，没有办法。

（台下：喂喂，不要把话题弄得这么沉重。）

胧月：狗狗似乎是大部分人的首选宠物种类了，女性一般是喜欢小型犬的多。

糖果果：对啊，我家的4条狗狗分别是——两只吉娃娃、一只小鹿、一只串串。啊，对了，你是不是养萨摩耶的？

胧月：准备养，还没有养呢，太贵了……不过依照我养宠物的经验，家里哪怕有一只小狗，也会非常闹、不能专心玩游戏。你家既然有那么多的宠物，是怎么合理安排时间的呢？

糖果果：我只是把我喜欢的宠物都买了回家，真正伺候他们的是我伟大的妈妈。我只在工作之余去看看它们，不过那只黄毛的吉娃娃是在我工作不很忙的时候天天随身带的，可爱吧。它永远都这么小，虽然已经两岁了。

胧月：哎？既然这么喜欢动物，对NDS的《任天狗》没兴趣吗？

糖果果：《任天狗》没有汉化版的吧，因为我不懂日语，所以除非是那种看不懂也可以玩的游戏，不然是不去碰的。我觉得，游戏中的狗狗和现实中的狗狗都是非常可爱的，而且我也都把它们当作活生生的动物来看待，不光是现实，游戏中也应该善待狗狗。很不专业，对吧？

胧月：（笑）我们又不是职业玩家，无所谓专业与否的。

糖果果：我也下定决心学过3次日语，都以失败告终。唉，我本来就对语言没有天分，到现在还是只会一种国家的语言——汉语。日语学到现在也只会“啊一无诶哦”。所以，我现在只能天天盼着新的《掌机王SP》赶快上市，有很多有趣的剧情攻略和精彩的口袋光环看。

胧月：嗯，非常感谢你对我们的支持，你对我们的支持。节目也快接近尾声，跟我们的广大读者告个别吧。

糖果果：尽管可能是老生常谈了，不过我还是觉得，游戏的存在意义是让人们感到快乐。希望各位男女玩家都可以快快乐乐游戏！



文 小豆子 编 LIKY

走在街上，小豆子赫然发现手持摩托罗拉V3打电话的人越来越多。这部发售时价格高达8000元的手机如今花费1500元就能买到，早已跨入平民机行列，让人不由感叹手机更新换代之迅速。本辑开始小豆子特别增加了名为"新机看台"的小栏目，提供最新最酷的手机导购信息，希望大家喜欢哦。

手机电视走向发展快车道

移动新政策的颁布让SP们个个自危起来，除了裁员缩减开支外，更多的SP则开始寻找新的盈利点。最近被热炒的手机电视顺理成章地成为众多SP眼里的"下一桶金矿"。

据预测，2008年我国手机电视市场规模将达到1.5亿元，2011年全球将会有5亿人通过手机看电视。刚刚获得逾千万美元风险投资的3G门户网公开表示会把手机电视作为重点开发项目，并推出手机用流媒体播放软件，提供电视直播和视频点播服务。进入手机电视领域有一段时间的视讯中国等SP走得更远一些，已经开始制作自有内容的频道，更加适合手机用户观看。

手机电视有两种传输方式，一种是通过通讯网络传输，但现有的2.5G GPRS和CDMA 1X网络并不能很好地满足高速数据传输需求。所以通过这种方式观看手机电视，不仅图像模糊，还会出现跳帧、经常性缓冲等现象。要彻底解决此类问题只有等3G通讯网络上马；另一种则是通过地面波（DMB）方式传输。DMB的原理和我们收看电视一样，由微波或者卫星传送电视节目，手机则成为接收终端。这种方式不占用通讯网络而且图像清晰、流畅，但需要手机内置DMB模块。

国际上主流的DMB标准有三种，分别是欧洲的DVB-H、韩国的T-DMB和美国MediaFLO。早在2003年，粤广公司就开始DMB商业化服务，并为广东境内的地铁、火车等提供移动广播影视节目，但没有应用于手机领域。去年，东方明珠和SMG共同成立合资公司在上海开始推广DMB手机电视，但由于我国DMB标准尚未指定等因素，业务发展并不顺利。今年8月中旬广电总局传出消息，我国手机电视将采用国产STIMI标准。而在稍后的8月18日在"2006中国数字电视高峰产业论坛"上，广电总局领导再次介绍我国移动多媒体广播发展计划，指出手机电视将于2008年正式运营，并为北京奥运会提供服务。政府有效的指引会让我国手机电视业在近期内走向发展快车道。

2008年，同样也是国内3G网络建设成熟的一年。届时，两种方式的手机电视将优势互补，为广大用户带来最新鲜的奥运资讯。面对如此庞大的市场，SP们自然不能等闲视之，更何况手机电视在我国还属于初期发展阶段，大家的起点都差不多，抓住机遇是关键。

热辣新闻

手机版《圣剑传说》正式推出



由Square Enix制作的手机版《圣剑传说》于8月中旬正式推出。游戏以GB版为基础制作，画面进行了大幅度强化。本作目前只对应日本境内的Vodafone 3G手机，单次下载费用为325日元。

捉鱼游乐园有礼了



提供休闲棋牌类手机网游的捉鱼游乐园在内测期间空前火爆，为答谢广大玩家，捉鱼网特举办送礼活动。从即日起至9月18日，凡是注册用户即有机会中得MP4播放器。玩家还能够根据积分领取手机链、水壶、T恤等礼品。详情可以通过手机登陆http://mg.joyes.com/jzt查看。

新机看台

索尼爱立信 K790C

参考售价：4600元

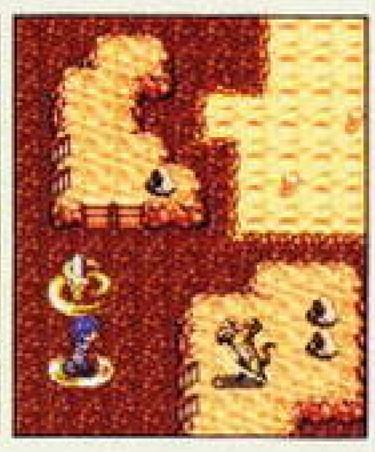
暑假期间发布的K790C可谓是索尼爱立信投向手机市场的重磅炸弹。K790C相比之前的K750C、W700C等产品，性能有了大幅度飞跃。K790C自带一颗高达320万象素的CMOS摄像头，能够拍摄最大2048X1536象素的照片。K790C屏幕从220X176象素提升为QVGA模式的320X240象素。另外K790C对JAVA的支持也不错，能够流畅运行多数3D游戏。不过遗憾的是K790C仍不支持光学变焦，另外采用的是索尼新型M2记忆棒，这种记忆棒价高不说，还难以买到。



热辣手机游戏快报

神话之鬼怪三国			
厂商	数字鱼	类型	网游 RPG
适用手机	诺基亚 S60 系列手机/摩托罗拉 A780 A1200 E680/索尼爱立信 W550C W800C/多普达 586 818 838 等		
优点	系统完善		
缺点	只支持中高端手机		
综合评分	★★★★★★★☆☆☆		





厂商网站：http://shen.uen.cn

下载方式：移动手机访问 http://beta.digifun.cn 下载游戏

为封锁被曹操控制的异世界黑洞，消灭魔物，刘备和孙权结盟向魏国发起攻击。游戏中玩家可以选择六种职业，能够组建工会，进行交易以及与他人聊天。本作采用即时战斗系统并可以自动锁定敌人，更换武器、服装后角色形象也会相应发生改变。玩家参加免费内测并达到一定等级，公测时能得到物品奖赏。

流氓兔 糖果季节			
厂商	空中猛犸	类型	PUZ
适用手机	诺基亚S40 S60系列手机/摩托罗拉V300 V600 L7/索尼爱立信 K506C K700C W800C 等		
优点	轻松有趣的益智游戏		
缺点	游戏方式比较单一		
综合评分	★★★★★★★☆☆☆		







厂商网站：http://www.m-game.cn

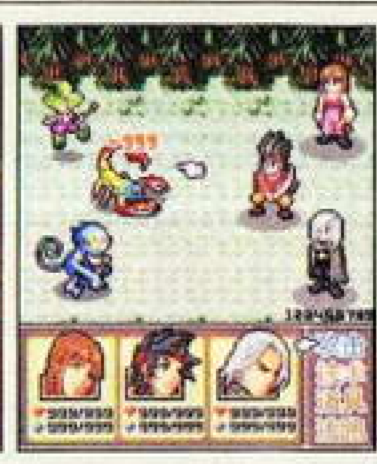
下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→益智类

为告别单身，流氓兔使用糖果对小羊展开强大的爱情攻势。玩家要参照左边的提示栏，将各色糖果摆放到空格中。游戏分为雪地、树林等 5 大关，每大关又分为 10 小关。如何在有限的空间内摆满需要的糖果是关键，每关的排列方式可不只一种哦。本作继承了系列一贯的恶搞风格，不时还会有猥琐的家伙前来捣乱。

战神传说			
厂商	雅讯天地	类型	RPG
适用手机	诺基亚 S60 系列手机/摩托罗拉 V303 V501 E398 V3 L6/索尼爱立信 K503C K750C W700C 等		
优点	非常正统的 RPG 作品		
缺点	画面中人物过小		
综合评分	★★★★★★★★★☆		







厂商网站：http://www.easyhappy.com

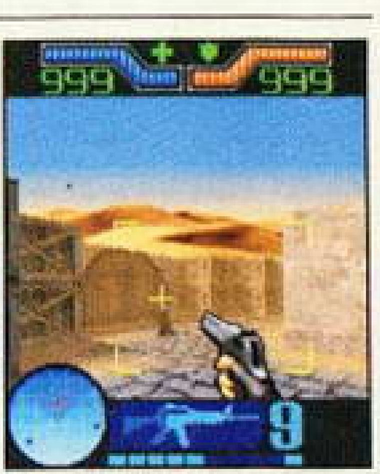
下载方式：移动手机登陆 梦网首页→梦网目录→百宝箱→游戏百宝箱→角色扮演

继《幻想传说》后，雅讯天地制作的又一部 RPG 力作。赏金猎人奥普母亲的坟墓被盗，原来坟墓中藏有远古四神器之一的生命之石。为了寻找神器保护和平，奥普和妹妹艾露踏上冒险征程。游戏中加入多个支线事件，让剧情更为丰富。本作画面仍保持清新风格，战斗中玩家可以施展华丽的魔法，还要注意属性相克。

3D 反恐 黑鹰坠落			
厂商	无限慧科	类型	FPS
适用手机	摩托罗拉 A860/三星 X369 X799 W109/LG C620 CU8180 C610 C950/三洋 SCP580/海尔 S3000 等		
优点	各方面都很优秀的仿 CS 游戏		
缺点	背景有些单调		
综合评分	★★★★★★★★★☆		







厂商网站：http://www.huike.cn

下载方式：联通 CDMA 手机登陆 神奇宝典→软件超市→软件目录→游戏天地→射击游戏

又一部以“反恐”为题材的手机游戏，玩家扮演一名新兵为营救同伴潜入敌人内部。本作采用和《3D 死亡之屋》相同的引擎，三维效果不俗，很好地营造出此类游戏应有的紧张氛围。游戏分为 10 个战场，玩家能够切换使用 10 种威力不同的武器。敌人 AI 很高，会跟踪还会设埋伏，玩家要随时通过右下角的雷达注意敌人位置。

文 PERFECTTK 协力 Law 编 胧月

VOL.02

铁拳道场 铁拳 TEKKEN DARK RESURRECTION

恶魔仁（Devil Jin，以下简称DJ）：一直被体内蠢动的恶魔血统所困扰的风间仁，由于受到再次苏醒的三岛仁八强大力量的影响，身心完全恶魔化，成为有着恶魔犄角和黑色羽翼的非人类角色。同时，武术流派也由正统空手道回归到霸道无比的三岛家祖传古武术，并具备超乎常识之外的光束攻击能力。老铁匠对PS2上的《铁拳5》（5.0版）应该都已经很熟悉了，本篇在对《DR》的变化进行总结的同时，也会对DJ的打法做一个系统归纳。

新招解析

↗RK

好到暴的跳踢，速度18f，判定超长，有一定的上段回避性能，但不可回避one two punch（LP RP）。即使被防也没有什么破绽。命中后前冲→☆↓↘ RK为确定连技，后滚可以→☆↓↘ RK RK，不动就→☆↓↘LK，原地起身的话，→☆↓↘ RK扫倒后用→→LK LP ↘LP RP，继续择。用在一系列有劣势无确反的招式后面都有奇效，比如→→RP后用↗RK，中的人相当多。



另：↗RK命中后对付后滚的还可以→→ ←→LP RP LP刚好打成背向，浮空，一局基本上就搞定了。不过实战时很难有这样的机会，因为对手一般都会后滚开，毕竟前冲接→☆↓↘RK也需要一定的操作速度。

↙RP

超好的下段拳，避上段，面对Steve等连续压制时的选择之一。被对方防住还是会被打浮空的，击中后其实是双方也是等势，但很多人不知道这一点，中了这招就不动了，就可以连打两下方向键以取消蹲状态，再来↙ RP或者其他择。另外，此招CH命中时直接倒地，对手头朝自己，相当被动，如果对手后滚，DJ用→☆↓↘→ RK可以浮起对手。

←→ RP LP RK

俗称"罗刹三"，通常用于浮空连续技中。用这招打完空连的最后一下，对手就在面前，这样又形成一个二择的好机会：如果对方后滚，就用→☆↓↘→RK或者白鹭直接浮空，→☆↓↘RK对于侧

滚也是受身取，原地起身就是风神步中的一系列择。对手高位撞墙时可用此招，三发命中稳定。

横移RP

这招被防铁定挨浮，而且横移躲避性能也不如尼娜的。不过一旦命中，后续连招威力惊人。可以接LP+RP（农民连），三分之一管的伤害；也可以接雷神飞天，这个稳定（民工连），接近五分之二管。除了这两种接法外，还有比较暴血的：→☆↓↘LP →→LP+RK→ RP RK和→→LK LP ↘LP RP →☆↓↘RK。

↘RP

变回大众勾拳，破招浮空，被防无确反。比如被防后就蹲，适合对付爱用点拳拼的人。电风再也不用担心出成以前的↘RP了。

→☆←↙↓↘→ LP+RP

超帅的投技，拆解难度几乎与闪耀摔相当，可提前输入。除了常用在LP LP、LP RP、↘LP等招之后外，录像里常见的还有：在ws RK、←RP RK RP、→→LK LP→→等等有迷惑性或者出其不意的招式后面都有运用，只要对手犹豫就立刻出手，速度相当快，得手后可继续追打↙RP。

RK LK

动作变为罗刹三的最后一发，对地，避下段，被防无破绽，→☆↓↘RK中距离得手后→☆↓↘LK或者RK LK都可。

削弱

←LP ↘RP

不再是连招，这个削弱相当致命。在5.0版本里面，尽管8f拳的对手可以打掉第二下，且第二下可蹲。但此招的存在使对手相当顾忌而不敢蹲下，于是奈落更加随心所欲。而且以前由于此招的combo性能，风神取消苦手的铁匠也有了福音，风神步中←LP和奈落的二择显然比风神步ws RP更安全也更简单。韩国恶魔仁高手qudans的5.0版录像里←LP ↘RP和←LP↘ ↗LK可谓从头用到尾，多用←LP往往还能在近身战中得手，因此此招被削弱也在情理之中。且由于该变化，下裁脚后的追击能力也遭到致命削弱。

风神小跳空防性能取消

这个削弱对DJ战术的影响也非常大，但也是应该的。在5.0里面，风神小跳的作用非常大，对手忌惮空防性能，不敢随便出招，于是跳落在对手



面前就可以立刻进行←LP和→☆↓↘RK的二择，几乎不能目押。太过于强大，因此《DR》取消了空防性能，所以风神小跳也就没什么用了。

白鹭第三发判定缩短，墙边连击不可

这也是个程度很大的削弱。《DR》以前的版本里，DJ的墙壁压迫力可以用BT二字来形容：撞墙LP+RK RP后，由于忌惮小跳↓LP而不敢随便受身，处境非常被动，《DR》里不存在了。

另外，由于白鹭第三发判定缩短，空连时运尸体的能力也受影响，经常第三发会落空，《DR》以前版本可以奈落 LP+RK LP+RK RP飞过几乎半个场地，上墙再LP+RK RP……现在这些镜头基本上消失了。

对战思路

了解以上重点招式的性能后，我们就来研究一下这代的DJ应该怎么用。首先"鬼八门"（↘LP RP）是重要主力技，日式打法近身战的核心。《铁拳TT》里的DJ，一场下来可能看不到一次这招，而电风绝对不可能没有。而在《铁拳5》的几个版本，特别是《DR》里则完全相反——一场对局下来不出电风也很正常。鬼八门的基本数据如下：发生13f，被防无确反，第二发可延迟，由此诞生了众多衍生战术。

一、↘LP被防

对手还击

1.延时二发，命中。

2.蹲躲，这种近身压制战中，对手得以喘息，上段攻击一般是首选，于是蹲躲、追突上天。

对手站防

1.继续↘LP，被防后又是第一种择与被择的情况。

2.奈落、↘LP重复使用后，对手不敢蹲则用奈落——16f的下段暴血连技起始技，要想防御除非先读。

3.射激光！（→☆←↙↓↘→LP+RP）

对手蹲下

1.第二发出完，砸完后继续择。

2.→☆↓↘ ws RP，最痛！前提是之前奈落要

用得够狠，下段不给对手造成阴影是没有想蹲的压力的。

3.罗刹两发止，后面让对手继续猜。

4.↗RK

二、↘LP命中

对手抢招

1.延时二发

2.蹲躲

对手站防

1.继续↘LP或者其他中段压制。

2.奈落

3.射激光！

对手蹲防

1.→☆↓↘ ws RP

2.罗刹门

3.↗RK

三、↘LP RP被防

对手还击

蹲躲（要先读对手上段）

对手站防

同前面↘LP、压制或者择。

不过↘LP RP被防后，对手一般就会有所行动了，自己随机应变。

四、↘LP RP命中

对手抢招

罗刹门CH任何招，↗RK也可以。

对手防御

同↘LP命中。

综上所述，围绕鬼八门的近身战，DJ的处境永远是择与被择。鬼八门压制中一向没有绝对的优势一说，同理的还有LP LP牵制。以上仅仅是举例，单单列出围绕鬼八门的常见战术，实战情况千变万化，单单是对手逆境时一个后退或者横移，自己就要作出其他的相应对策。《铁拳》不是简单、机械化的游戏，对手不可能总是按自己的思路走，自己也不能老是固定的套路。

不过，纯粹依赖鬼八门一用到底的话，对战会很沉闷。虽然性能摆在那里，但为追求爽快或者战术丰富，也可以拉距战、风神步控制距离二择等。韩国qudans的DJ只用三招就可以吃掉对手：电风、奈落、→→RP，要做到如此极端的打法，需要对自己的距离感、手法速度、反应能力都要有超强的把握能力，需要长年的训练和积累。



空连

电风（最速→☆↓↘RP）↘RPCH后

电风 →→LP+RK ↘LP RP →☆↓↘ RK（血最多，半管以上，有难度，↘LP RP够不着时换成↘RK RK，当然后面→☆↓↘ RK RK就不再成立。）

←→RP LP RP ↘RK RK（标准民工连，稳定，伤害也算不少了。）

→→LK LP ↘LP RP →☆↓↘ RK（伤害为上面两套之间，稳定，个人推荐首选。）

LP →→ LP ←→ RP LP RK（便于择）

追突（wsRP）←→RP LP延迟RP，对手未恢复时

→→LK LP ↘LP RP →☆↓↘ RK

电风 →→LP+RK ↘LP RP →☆↓↘RK

LP →→ LP ←→ RP LP RK（便于择）

奈落（→☆↓↘ RK）

LP+RK ↘LP RP →☆↓↘RK

LP+RK RP →→ RP

LP+RK RP →→ ↘RK RK

LP+RK RP RK

→→LK LP ←→ RP LP RP（奈落最大延时才成立）

→→LK LP ↘LP RP →☆↓↘ RK（同上）

←RK CH

↘LP LP+RK ↘ LP RP →☆↓↘ RK

其他的连法同奈落，此外还可以连 ←→RP LP RP ↘RK RK不过难度较高。

↓LK+RK

LP →→LK LP →→ ↘RK RK

LP+RK ↘LP RP →☆↓↘RK

LP →→LK LP →→ ←RK

LP←→ RP LP RP（最简单稳定）

横移RP

→→LK LP ↘LP RP →☆↓↘RK（最为暴血，→→ LK LP的时机要掌握好。）

→☆↓↘LP LP+RK →RP RK（半管，雷神要在横移RP硬直结束后立刻用）

要点揭密

DJ的隐藏动作之一：↘ LP RP →→



作为DJ使用者必须知道的招式。↘LP RP输入后，在RP砸出之前或左右的时间段输入→→，DJ会在出完鬼八门后自动取消硬直并向前冲一步，此时出→☆↓↘ RK或者→☆↓↘→ RK才能达到时机上的最速。以上列出的所有连技凡是最后含有奈落的都建立在该隐藏指令基础上，否则砸完↘LP RP再输入→→ 就达不到最速，到时候奈落就是可防的了，玩家可以自己打开练习模式下的crouch guarde选项反复练习感觉。

由上，我们知道通过特殊操作，↘ LP RP收尾的连技后面奈落是确定连技，也可以择，形成更凶狠的伤害，方法如下：

↘LP RP →☆↓↘→ RK取后滚和原地起身，之后最速→→LP+RK ↘LP RP，砸完再择，伤害相当恐怖。

如果↘LP RP砸完后对手不敢动了，那么→☆↓↘ LK伤害更甚于→☆↓↘RK。

搬运连技

电风↘RP CH ws RP ←→ RP LP RP：

←→RP LP 延迟RP →→ LP+RK

LP →→ LP ←→ LP 延迟RP

→→LK LP LP →→LP+RK

LP →→LP →→LK LP LP+RK RP

注：经过个人测试，前三套的搬运距离是一样远的，第一套伤害最高；而第四套的搬运距离最远，伤害也最高。

→☆↓↘RK：

LP+RK RP →→ LP+RK

墙壁连

远距离高位撞墙，比如←→RP LP 延迟RP收尾而此时离墙不远，则对手撞墙位置会很高：

←→RP LP RK

→→ LP RP ↓LK+RK

↗LP+RP

近距离高位撞墙，比如对手背靠墙，DJ用ws RP将其浮起，撞点高：

LP RP LP RP ↓LK+RK

←→RP LP RK

↘LP RP ↓LK+RK

近距离低位撞墙，如以LP+RK结束的空连，对手掉落在墙上，撞点低：

LP RP ↓LK+RK（注意，对手经常能受身掉后面的↓LK+RK）

LP RP RP

贴身撞墙，比如近墙时，LP LP RP或者→→RP将对手打成撞墙昏厥：

↘LP RP ↓LK+RK

↓LK+RK收尾后，DJ右横移的↓LP和左横移的→LK分别是左手向和右手向的受身取。

确反

站立确反

－10f以上：LP LP RP RP RP

－13f以上：↘RK RK

－14f以上：电风

蹲状态确反

－11f以上：ws RK ws RK RK

－14f以上：wsRP，这招是DJ的最大优势之一，也是全角色最强取胜确反之一。

注：部分长硬直扫腿（law、nina、baek等）防住后，wsRP够不着，此时取消蹲据状态，用前冲电风确反。



总结

财阀（日本著名铁拳网站）上《DR》中三岛家的四名角色实力投票，DJ遥遥领先，个人认为这四人很难排个高下，DJ不能说是100%的第一，但综合性能优秀这一点是毋庸置疑的。

同时，DJ不一定是最难用的角色，但也绝对是需要苦练的角色。冯威、布赖恩、莉莉、安娜等简单而强大的角色不同，DJ单在操作上就会成为很多人的门槛。首先，熟练电风是基本中的基本，虽然实战100%没有人能做到，但至少要保持相当高的成功率和随心所欲度。其次，冲电也是必须掌握的，DJ的冲电尽管不像一八的那样性命相关，但也是必不可少的要素。再者，→☆↓↘ ws RP也是必修课。DJ的→☆↓↘取消可以说是四个三岛中最有用的（仁下段威胁太小，平八几乎不需要 →☆↓↘取消，一八ws LP太短），尽管被防要挨确反，但是和奈落形成的二择威力是四人中最大的。虽然单单熟练这一招不能成为高手，但是高手必须会这个，正所谓"熟练掌握后DJ至少提升一个档次"。风神步的变化和压制也是需要熟悉的。

最后，三岛系并不是难在电风，而是难在各种距离和各种情况下如何将应对能力和操作能力完美结合并高效发挥出来。然而练成之后，就可以充分享受三岛系在角色本身性能上的优势，有很多其他角色绝对比不了的地方，三岛系的战斗力从来就没有弱过。

文 掌机王阳光学员 Nebel　编 马修



萝莉大战争——钢之试炼(二)

上辑的超级战争专页中，Nebel向大家介绍了PC上那款工画堂出品，以美少女为卖点的战棋游戏《钢之试炼》(GadgetTrial)中可爱的女孩子们，而这一辑要来介绍一下敌我双方的指挥官以及游戏的玩法。

Mihara少佐

我方（Type White）的指挥官。Mihara少佐年轻而富有朝气，智谋而不失激情，和手下的五名“兵器”也能打成一片，必要的时候几声怒斥也能让不安分的izen和爱拌嘴的Souka安静下来老老实实的听命令。虽然他的外表有些轻浮，但也有着极高的军事才能。值得一提的是，少佐的声优杉田智和，正是最近超火的动画《凉宫春日的忧郁》中男主角阿虚的声优，可惜的是阿虚那种能够独白3分钟以上的本领在游戏中体现不多。



若林少佐

Type Black方的战斗指挥官是若林少佐。从外表看似乎是个文静的美女，不过她一直都是一副自信满满的态度，说话也很尖刻，言语中充满了对Type White以及Mihara少佐的轻蔑，经常挑衅自己的对手。不过AI的思考能力十分有限，只能用部队的数量给玩家造成威胁，所以给玩家的感觉她并不像自己所说得那么强大。

系统简介

介绍完游戏中活跃的人物，是该谈谈游戏的玩法了。作为战棋游戏，本作的系统和任天堂的“《超级大战争》系列”很相似，需要用部队占领建筑获得资金和生产能力，再生产部队去消灭敌人。不过游戏在很多方面也有自己独特的地方。

游戏系统最大的特点就是敌我单位都是按行动次序行动，而不是传统意义上的回合制。在游戏界面的下方有一个单位行动次序表，可以根据表中单位的排列来看出行动的次序，像侦察车、战斗机这样的“敏捷”型单位的行动机会，就会比战车、攻击机等“力量”型单位来的更频繁一些。和“《超级大战争》系列”一样，游戏中不同



的单位都有着自己的EG（能量值），单位每行动一次就会消耗一些，如果能量耗尽，单位就会毁掉，而且陆军也“享有”这个待遇。游戏中的运输车并没有补给能量的功能，只能靠停靠己方城市补充或是用卫生兵恢复。而HP的地位在游戏中也有所变化，单位的攻击力和防御力并不会因为HP的下降而降低，这一点和大多同类战略游戏都不一样。

游戏系统的独特之处还有很多，例如在雾战中，躲藏在树林中并不能起到隐蔽的作用，只要在敌人的视野范围中就会被发现，和地形并没有关系。如果在迷雾中移动时遇到敌人，并不会中断单位的行动，而是可以由玩家来选择是否与挡路的家伙开战。游戏中占领建筑的方法类似于《大战略》，派遣步兵在建筑上待机即可，即使将步兵移走或是被消灭，再派其他步兵来继续占领也是可以的，几次待机后建筑即被占领。和其他游戏不同的是，建筑占领的速度和步兵的HP并没有关系，只是不同的建筑占领时需要的待机次数不同。

在一场战斗结束后，按照惯例会有系统对玩家表现的评价；其中包括了玩家所用回合的多少、击破敌人的数量、损失单位的数量以及对地图上建筑的占领率。另外，战斗结束后角色们会得到一些星星，每消灭一个敌人获得一颗，而星星是按消灭敌人的角色来分配的，例如战车、侦察车和运输车消灭敌人获得的星星，都会记入Nei的帐下，不能和别的MM通用。这些星星的用途就是给兵器们购入新的战斗服，每种单位都有两种战斗服可购买并换装，换装并非只是为了好看，还能够调整单位的属性，例如Nei运输车的皮装，虽然穿着变少降低了防御力，但在养眼



的同时，还增加了运输车的移动力，对于运输单位的战略意义还是很大的。



玩过了战役模式后，游戏还支持玩家自己编辑地图来玩，甚至可以把自己编辑的地图保存并传给朋友互相挑战。

虽然游戏的系统简单，手感略显生涩，单位间的平衡性也有些问题；但由于是“美少女兵器”，以及众多名声优对游戏中极富趣味性对白的演绎，加之“《超级大战争》系列”的优秀系统，因此这款“LOLI大战争”也值得各位《大战争》FANS一试。





某日午餐时和众编闲聊，从菜单上美食开始，一路聊到即将开学，然后又聊到了各自的学生时代，忽然觉得大学时在学校远比放假有意思，毕竟游戏这东西大家聚在一起闹哄哄地玩会更有意思。做客本辑"掌门人"的各位学子想必也已开学，小编祝大家能在新的学年里能够学好玩好，交上更多有共同爱好的玩友。

小编故事之通吃

米格刚来时大家聚餐，并聊起各自的掌机经历。米格说自己的两部主机分别买于大三和大四，软饼干和马修便随口跟着应合——

软饼干："厉害，还没毕业就NDS、PSP通吃了！"

马修："当年我的GB还是挪用叔叔给的买衣服的钱。"

米格自豪不已，不久乱入一个掌机玩家群，见里面很多都是一群学生，便炫耀起自己的PSP和NDS双掌机制霸。于是又有了下面的对话——

甲："你PSP，NDS通吃？"
米格："哈哈，貌似是很早以前的事情了。"
乙："PSP、NDS怎么吃啊。"
米格："……"

orz

作为一名老龄玩家，对于游戏的热衷度会比年少时减少了不少，其实并不是我们放弃了游戏，而是更多的事情使我们无法再专注于游戏，比如工作、家庭等等因素，所以相应的，游戏时间就会减少。当然，一有空我还是会玩上很长时间，哈哈……在此，我想请众编辑介绍几款轻松的、时间流程短的游戏。类似于《瓦利奥制造 摸摸乐》那样的就可以。机种不限，PSP、iDS、iGBM上最好都介绍几款，谢谢啦！(ˆ–ˆ)

北京　杜江

铭风：要说轻松、流程短的游戏还是主推GBA的《旋律天国》，非常轻松的音乐小品游戏，同样也是"《瓦利奥制造》系列"的开发小组制作的，很适合休闲放松哦。PSP上的《LocoRoco》是一款相当不错的休闲游戏。NDS的《为你而生》也做个推荐。

看了《掌机王SP》42辑后，我的购机计划被打乱了，因为在购机的专题中，我看到首发NDSL的下屏很少会出现朦胧感的机子，所以我推断iDSL也会这样。本打算购买主机和烧录卡、存储卡和引导卡的，但现在我只有购买一台iDSL的能力，为了保证下屏没有朦胧感，我现在只能购买iDSL，而且我决不刷机，不然就买NDSL了。看来现在只好用iDSL来玩GBA游戏了。

南昌 胡羽

马修：迟收的来信……估计对胡玩友可能已经晚了，希望对尚在犹豫的玩家买游戏机的玩家还会有所帮助。买机器时当然是要挑机的，但想要真正挑上一台十全十美的机器还真不容易，最关键的还是自己满意。刚发售时主机的价格高是必然的，钱不够的话可以再观望一下，等到买机器时多多留意就是了。

最近这几辑《掌机王SP》的装订质量有些不足啊，我买的41、42辑都有开胶散页的现象。不知是天热还是胶粘得不牢还是什么原因，希望能改进，以便于保存收集。衷心希望《掌机王SP》越办越好，也希望大奖能降临到我的头上，让我中台NDSL吧！

天津市 朱元喆

马修：感谢您提的意见，现在我们已经将问题反应给了印刷厂并商讨了解决办法。同时感谢您对我们工作的肯定。大奖嘛，加油吧，朱玩友！

XX，尊敬您的我向您真挚地问好。虽然我不知道您姓氏名谁，家住哪里，但我干吗要知道呢？我一不打家劫舍，二不绑架勒索，要这些对于我这个光明磊落正直的人来说是一点用处都没有啊！废话了这么多，只为了我尊敬的您，能用您那双牵动我心的迷人的幸运之手抽出我对您的景仰万分的抽奖信。我的要求很低的，只想要一台让我朝思慕想了好几个世纪的NDSL……

南昌 张聪

LIKY：打听小编这这那那的估计没一个是为了打家劫舍或绑架勒索的。

马修：张玩友您太客气了，中奖的机会是均等的。



LIKY的PSP恶搞版

一天，胧月和LIKY走了面对面，胧月见LIKY一脸凶相，调头就跑，LIKY也立刻撒开腿去追。追逐中，紫枫问胧月怎么了？胧月说LIKY在追他，紫枫刚想问原因，就被追来的LIKY的气势给镇住了，便也和胧月一起拼命跑，10分钟后，气喘吁吁的二人还是被LIKY追上了。LIKY火气极大地揪住两人，厉声问道："你们两个谁看到马修了，说！那小子一周前借了我的白PSP，就消失了……"

江门 小六

紫枫：怎么会，我跑起来基本上没人追得上的。

马修：呵呵，YY得蛮有意思的，不过说实话，我自己的PSP似乎又落灰很久了。

某日，我和朋友联机成功干掉黑龙，收奖励品时，朋友问："黑龙的眼可好？"我敷衍了两句："嗯，不错不错。"一会，他又问："黑龙的斜眼怎么样？"我看了他一眼，说："还行，比我这个黑龙的斗鸡眼差了点。"他用一种非常认真的眼神看着我："你在乱讲什么啊？"这句话惹得我勃然大怒，心想"人不能无耻到这地步！"一把夺过他的小P一看，上面写着"黑龙的邪眼"……

安徽合肥 陈坚



胧月： 看来这位也是老猎人了，可能还是那种运气不怎么好的老猎人。而很多不是非常精通的人却往往超级强运，无心插柳便能成荫。不过，在此透露一下，这位读者虽然刷黑龙也许不怎么好运，但仅仅给《掌机王SP》寄出了6封信就中了两次奖，在此祝贺一下。

马修： 我承认我对《怪物猎人》缺乏了解，看了"黑龙的斜眼"后竟然联想到网络流传的某经典的"斜眼"。

有一天在课间休息的时候，我正在伏案写作，突然听见有人很大声地"哇"了一声，不多时，我看见好友像疯了一般朝我冲来，然后坐在我旁边对我说："谭哥，我拿到'风之魔法书'了！"（我和他正在比谁先把《恶魔城》通关，他比我先拿到魔法书，所以他如此开心。）话音刚落，他就拿出他心爱的GBA向我展示了一下"风之魔法书"的威力——正炫耀到爽的时候，一只手伸向了他的GBA，他大怒说："谁？"把头一抬，我们都惊呆了，是班主任！后面的惨况我就不多说了，可怜的GBA……请大家为他的GBA默哀吧。

云南 谭笑林

马修： 玩就玩了，还那么大声叫出来；叫就叫了，还那么疯地跑过去；跑就跑了，还拿出机器来炫耀……老师肯定在想：你也太不把班主任放在眼里了。让你朋友好好和老师说说，把GBA要回来吧。

软饼干： 有句话怎么说来着？乐极生悲，对，这就是乐极生悲。朋友们高兴归高兴，但一定要注意环境和地点啊。

看完了小编铭风介绍的《我的暑假》这游戏后，心里突然想起了儿时的暑假，有山有水，水里有很多鱼，但我只捞过几条鱼，（父亲不给我买鱼杆，只能用捕虫的网捞。）后山有很多昆虫，但我走遍整座山才能抓到一只毛毛虫。（汗）现在河不见了，取而代之的是垃圾场，小时候没有好好去珍惜，现在想要也没了。建议大家在玩游戏时，也不要忘记留意一下身边的一点一滴。

深圳 黄胤

马修： 以前是没少听说过深圳建市以前的种种景象，但如此美的田园风光还真是第一次听说呢。其实何止深圳，全国的城市都在大家的生活中悄悄变化着，有一天你会忽然发现，曾经记忆中的东西已经不在了！只有记忆中的点滴承载着感情构成了对过去的美好回忆。《我的暑假》大受欢迎的原因之一，就是让人感受到了久违的返璞归真的感觉。

小编好，我是来倒苦水的，我这人比较倒霉，一开始非常积极地把1.0的PSP第一时间升到1.5，结果不久后人家就拿1.0的玩模拟了。我一闹心，想反正也升了，就又随大流把机器升到了1.51，结果别人又用1.5玩起ISO了。后来机器借了朋友玩，结果被人家不知怎么摆弄着就给升到了2.0以上，我本来想要回来降级呢。后来，等了很久就是等不到降级的消息，于是我心一横，把旧PSP卖掉买了个新的，我决定玩正版了！不久前终于出了降级程序，我一看，发现我的新PSP竟然不在可降级之列，我的命怎么这么苦啊。

荆州 江婷

马修：天哪，简直是传奇般的经历……事实已经成了这样，江玩友就不要再后悔啦，买了正版就好好用心去体会你那来之不易的游戏吧。

我真的生气了，我不想说什么123，我就想说每次买书都晚5天，广告上写的日期总是不准，都要晚5天，然后就没办法参加抽奖！我都怀疑你们是不是特意的？我买了N多辑一次都没参加过抽奖，等我拿到书都快截止了。我住大连，去了N家报亭，全说你们的书来得晚，你们倒底怎么回事啊？

prisoner

马修：这位大连读者先息怒，马修的家也在辽宁，也要比上市日期晚几天才能买到书。上市日期是一个参考日期，各地距离发货地点的远近确实导致时间上的差异。不过请您放心，我们抽奖是以邮戳（即寄印花日期）为准，因此只要您在截止日前将印花寄出同样可以参加抽奖。

小编们，大家好，我是一位来自苏州的玩友，对掌机十分入迷。想当年我有掌机的时候，每天每夜玩，简直是爱不释手。到后来，掌机一个一个地离我而去了，到了现在玩都没得玩了，所以写信来试试运气。我很喜欢你们这个行业，不知以后有没有机会加入你们，加入你们需要什么特别条件吗？我其他什么也没有，只有一颗热爱游戏的心，不知道够不够啊。

苏州 吴一鸣

马修：苏州可是个美丽的城市哦，某编辑就经常向本人描绘苏州的美丽。至于成为编辑嘛，有一颗热爱游戏的心当然是必须的，其他条件呢，留意我们不定期出现的“封王行动”，然后确定好目标就努力吧！

早上骑车去上课，一边在听广播。六一儿童节，电视台正在采访小朋友，问他们的节日愿望，祖国花朵奶声奶气地回答，粉可爱的，不过基本上的回答是新衣服、游乐场等。但是有个小男孩说了一句：“我想买小神游，和大伙换精灵。”我一听，就知道是《口袋妖怪》的FAN。当主持人知道小神游是游戏机后，说：“你家长会同意给你买游戏机吗？”小男孩说：“不知道啊！不过我哥说他每个月会买书，总会中一台的！”看来贵刊的读者无所不在啊。

广州 陈嘉俊

软饼干：有眼光！长大后说不定就是一名“超级玩家”呢。

马修：果然是有志不在年高，（笑）想想小孩子奶声奶气地说“和大伙换精灵”时一定是非常可爱吧？



短信快报

参与方法：编辑短信"JCPK+你想说的话"，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605。

现在NG卖多少钱啊？

131XXXX3153

目前市场上常见的为NG-QD，行货现目前大约售1100。

请小编做年鉴时将NDS，PSP游戏按好玩程度高低来分，这样看一目了然啊！

137XXXX9942

那样通页的10分、9分就不具备可比性啦，而且连看数页的大作还容易看出审美疲劳的。

《黄金太阳3》什么时候出啊？等不及了！

136XXXX0662

小编也不知道，先玩玩其他游戏，慢慢等吧。

我想玩《铁拳DR》，到听说那游戏损PSP，我改怎么办？有两全其美的方法吗？

135XXXX3927

损PSP？是指按键方面吧？个人觉得该游戏对按键的蹂躏度还不算厉害啊。

俺是一个新手，有一问想请教各位高手：PSP降级是啥意思？有什么好处？

139XXXX7078

降级就是将符合降级条件的高版本PSP（比如2.5）降到低版本的1.5，降成1.5版的好处就是可以通过引导程序直接玩游戏的ISO文件，并能运行众多的第三方软件和模拟器。

PSP有ACT的高达游戏吗？

135XXXX6133

当然有啦，《高达策略》就是ACT类的高达游戏。

偶降级失败的小P变板砖了，有没有修复的办法？

132XXXX5400

用"吹芯片"的方法可以修复，具体请参见41辑《掌机王SP》的《PSP破解直击》。

我不小心把PSP的充电器的正负级接反后插入PSP，结果PSP不能充电也不能用外部电源，其他功能都正常。能告诉我如何修复吗？

159XXXX7604

不能充电也不能用外部电源的现象不止您一个人提到了。不过PSP的电源不分正负极，电池的形状也想象不到会插反正负极——可以向朋友或去店里借个PSP，将两个PSP的电池互换，确认是否是你的电池坏了。幸运的话，你的电池就有可能被激活。

PSP的DEMO演示牒是什么？有什么用？哪里可以买到？

138XXXX1166

DEMO牒的原始作用就是看看当时的预告片，不过现在也能做1.5版PSP的引导UMD，想买的话去附近的游戏店问问或让BOSS帮进一个，没有的话也可以去网上商城看看。

前阵子去了一下香港，发现那里不仅手机便宜，而且PSP也超级便宜，1.5的只要1300，且大街小巷都有卖，几乎人手一台。小到五六岁的孩子，大到六七十岁的老人，地铁上，餐厅里，迪斯尼公园里，甚至那些小商贩也一边看店一边玩PSP，子曾经曰过："汗就一个字……"我攒了一年压岁钱买的NDSL根本不算什么嘛。不过后来又想想，做比较是可耻的。不管怎么说，NDSL和上面那么多优秀的游戏怎么说也带给了我众多快乐呢。所以就算与世界为敌，我也要坚持用我的NDSL！

北京　金硕



铭风：这描写感觉有点太夸张了……正如你所说的那样，能带给自己快乐的掌机就是好掌机。我也经常在网上看到众多人在网络上就两个主机而进行比较，其实何必呢？多讨论游戏才是王道啊。

马修：看完了还真是——汗就一个字！

前天，本人从书店出来后，正骑着自行车在路上时，突然发现装着NDS的包不见了！一想，肯定忘在书店了，于是忙赶回书店。老板见到我就说："你骑得可真够快的，我刚想出去叫你，你就没影了，这是你的包吧？看看少了什么没有？"我接过包连声道谢，这个世界上还是好人多。提醒大家，一定要看好自己的财物，像我这样能找回来的机会可不多，所以大家一定要注意！真希望"天下无贼"。

天津 远见FNSX



马修：提高自己的警惕性是防丢机的第一步，毕竟现在还无法真正做到"天下无贼"。要是自己丢的就更怪不了别人啦，某编就经常面对着桌上的"小山"发愁，因为，手机、掌机什么的经常找不到……

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9、12、13、14、15、16、17、20、22、23、24、25、26、27、28、31、34辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37~47辑，每辑定价8.8元。《NDS专辑VOL.1》，定价25元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

平信及Email地址请参看邮购信息。

短信：编辑短信"JCPK+你想说的话"，移动用户发送到8002605，联通用户发送到9002605。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的"《掌机王SP》最新动态"帖子里的"意见收集帖"中提出。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿！可能你在赞叹他人文笔的同时，没有注意到自己的潜力，究竟有没有水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略透解、研究中心、火热秘技、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

平信及Email投稿地址请参见邮购信息。

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。



本辑恰逢《FF3》和《新牧场物语》发售，再过几天又有大叔型的恶搞游戏《庭格尔的蔷薇色卢比乐园》登场，可谓大作不断。而当大家拿到本辑《掌机王SP》的时候，广大学生朋友们应该已经开学了，掌机虽然小巧易于携带和隐藏，但希望大家还是不要把机器带到学校，尤其是不要拿到课堂上偷玩哦。

关于当今烧录卡的思考



编者注：楼主要表达的是，如今的烧录卡都犹如这些娃娃，大卡套小卡一层又一层。　lbb19

关于《SD高达G世纪P》死机时的解决方法（UMD）

有很多用UMD玩游戏的朋友偶尔会遇到"死机"的现象，其实这并不是死机，而是UMD的读盘错误所导致的读盘定机。就像PC读质量不好的光盘时经常定机一样。解决方法很简单，只要开仓重新把UMD盘放进去基本上就能解决问题，当然也不排除真的死机的情况，那时只能重启PSP了。（至少到现在，我在使用中没出现过也没听说过真的死机的现象。）

i_tei

爱情诚可贵，小P价更高?

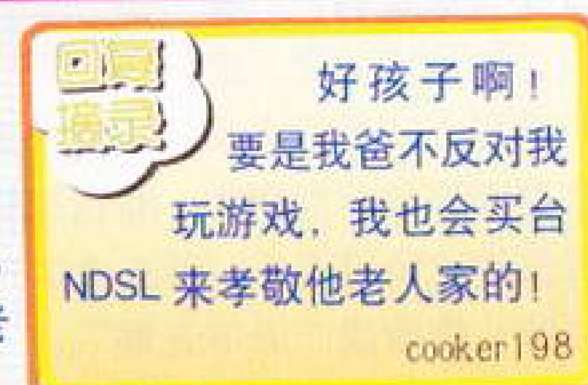
如果女朋友向你借小P，大家该怎么办?　xiaocaicai777

回复摘录

老婆重要还是小P重要？你套个卡登士硅胶套，然后放到那个丢到海里也没事儿的防水袋里面，再弄个硬盒。她再弄坏了那肯定是故意的，但就算故意的也得借啊！　tjl0824

骗完MM哄老爸 为老爸买台DSL

今天忽然想到其实DS非常适合买来送老爸，呵呵，期待iQue能出《脑锻炼》中文版，到时候一定买一台送老爸。



好孩子啊！要是我爸不反对我玩游戏，我也会买台NDSL来孝敬他老人家的！

cooker198

看着论坛上很多人为了泡个MM就不惜买台PSP或DSL来哄其开心，那如果iQue能出个《脑锻炼》中文版的话说不定会非常热销。至少我是会购买的，老人们含辛茹苦地把我们带大，现在赋闲在家也怪无聊的，正好DS上的游戏大多又都是老少皆宜，呵呵。

不过必须随同DSL一同购入的还有血压仪，以免老人听到价格后血压骤升，哈哈。

任地堂

教你低格记忆棒

提示：低格记忆棒有一定的危险性，除非你的记忆棒里有不能删除的文件，否则就不要低格了。（低格定义：出厂时，厂家都会把硬盘或记忆体格式化成0或1代表无数据，不知说得准确否？大虾看到了请原谅小弟！）

首先要准备，无法正常格式化的数据记忆棒，USB读卡器，USBoot v1.68简体中文版软件，还有就是最重要的电脑一台。

准备好上面的工具现在就开始操作了，先下载USBoot v1.68简体中文版软件，然后把有不能格式化的数据记忆棒插到USB读卡器里再连接电脑。打开USBoot，在界面里选中你记忆棒盘符，然后点击界面下方的"点击此选择工作模式"，选择"用0重置参数"或"用1重置参数"都可以。最后，点击"开始"按钮开始，完成后界面会出现"U盘重置完毕，请拔下U盘"的字样。拔出记忆棒再次插入，电脑会提示记忆棒未被格式化，这时你已经成功低格记忆棒，放到PSP上再次格式化后就能正常使用。

菜鸟一刀



关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件、用你的分析去展望市场未来！

上辑热点话题回馈

热点话题 90年代中上期，FC及学习机等FC的"变形版"在国内大范围普及，为国内培养了大量的老玩家。发展到今天，游戏玩家已经俨然成为了一大群体——新的游戏，经典的游戏，新的玩家，有一定玩龄的老玩家……各位玩友，不管你什么时候接触的游戏，不管你的玩龄多长，我们都来说说你如何看如今的游戏和以前的游戏吧。

时代进步了，游戏理念明显不同了，个人比较欣赏将传统的游戏品牌用现代的风格加工，这样的游戏不仅老玩家会再次感动，新玩家也不会感觉太土，但新游戏还是要开发的，毕竟不同的玩家胃口不同。

厄洛斯

现在的游戏都比较片面地在画面和音效上做文笔，可是游戏性一点都没提上去，很多赶工痕迹都十分明显，BUG满天飞就不说了，连机器本来应有的机能都没有发挥一半出来，实在是太对不起游戏本身了，虽然我是玩D的，但是我也希望游戏可以做认真点，至少应该不会比FC的游戏差才对吧。

魔人DANTE

新游戏＝现在出的游戏，老游戏＝过去出的游戏；新玩家＝我，老玩家＝70、80年代的各位

嘻嘻哈哈小泡泡

现在掌机游戏的画面越来越好了，记得有一次一个很久没玩过游戏的朋友看到我在玩PSP，一看画面，叫道："哇，好小一部电视机啊！"（我立即晕了过去）

冲击天神

新游戏给人全新的感动，老游戏给人经典的回味。新游戏会渐渐变为老游戏，新玩家也会慢慢成为老玩家。

夏亚阿兹那布尔

以前玩得高兴，自己腰包轻松；现在——唉，这个月又见底了。

苍海の帝王子

幼儿园时玩SFC，那个感动；小学玩GBA SP，那个激动；中学换NDSL，虽然画面换了样子，但丢失了当年的气氛。

蔚蓝の苍穹

愿经典的游戏不会被人遗忘，新游戏越来越好。

xigua123

好玩才是王道。

lylxy123

现在的游戏画面那叫强，音乐素质超高，但是偶玩游戏只求好玩。

满饭幽助

我怎么觉得我玩现在的游戏没有以前的感觉了呢？大概是审美疲劳吧，怀念FC、SFC、MD，怀念《超级马里奥》、《魔强统一战》……

嘉动弈

FC→GBA→SP→NDS，我就是这么走上来的，最喜欢的还是轻松的游戏（如《牧场》），想起以前躲在被窝里玩SP，怀念啊。

迷失蔚蓝the爱难寻

游戏的发展伴随着科技的发展，也就是说游戏的进步就是科技的进步，一个字——"牛"！

lylxy123

其实所谓人们怀念过去的游戏，不过是在怀念自己曾经无忧无虑打游戏的时光罢了。游戏本身能让人年轻，所以只要我们永远保持着一颗"新玩家"的心去体验，去感悟，那么无论游戏新旧，我们都能从中得到意想不到的快乐，不是吗？

崇拜约书亚

剧情万岁！想起来第一次玩《FF》，感动啊，为了剧情而玩游戏。当然，画面也是重要的。

hack_GU

玩游戏时越来越感到无聊了。

XYhero

我的第一台机子是小霸王，记得那时候玩《马里奥》玩得不亦乐乎，还和老爸、朋友一起玩。现在游戏多了，环境松了，画面好了，但以前与大家众乐乐的日子却没了。PC上的游戏正侵蚀着家用机掌机的领地，D版更是火上浇油。以前玩友都消失了，新的玩友又不好找——唉，多想重温以前的时光。

MOH

能为人们带来快乐的游戏就是好游戏，不管是在以前还是现在！

传说中的DD

本辑热点话题

修改游戏

"金手指"这个词想必大家都不陌生，改满金钱、经验值，锁定HP、生命等本来难以实现的事情都可以通过修改游戏实现。硬件金手指、模拟器的修改功能、烧录卡的金手指功能、引导程序的修改插件……本辑就有介绍DevHook修改器插件的文章。大家就修改游戏这一话题发表一下您的观点吧。

参与方式

短信：编辑短信"JCPK+你的看法"，移动用户发送到33557770，联通用户发送到93557770。

论坛：请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在8月1日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

小编寄语

马修

◆不久前看了徐静蕾的《梦想照进现实》，女明星与导演的牢骚与长谈，揶揄诙谐又真实有趣，虽然讲的是拍电视，但其中的连篇妙语还是让同样做东西给人看的马修深有感触——"碰见什么事都要面带微笑，多倒霉都一样，生活就是这样。"

◆忽然发现"恢复自己的本来面目"很荒谬，比如本人想恢复小学时那种纯真就不可能，因为现在有小学时根本没有过的经历和积累——顶多是将自己改变成"和原来的自己在某方面比较相像"而已。

◆无聊的8月终于要过去了，庆祝一下！

胧月

☆作为一个老好人，总是零零星星放出外债，到月底了又要团团打转地筹集房租。就在为此事发愁之际，某日加班时的一个灵感突然启发了我："房租不是月初就已经交了吗？"嗯，今天要奢侈一回，阔气地坐空调车回家……

☆童心回归后总是想顽皮一下，所以最近干了一件非常邪恶的事情。（由于事情尚未败露，所以暂时不得公开。）不过骗别人的同时居然最后连自己都相信了自己的胡言乱语，自己也的确够单细胞的。

☆很奇怪，为什么某些同事经常嚷嚷"平野绫激萌"却从未在寄语中提及过。为了揭露该编的内心黑暗，就将那位动漫界当红花旦凉宫春日的声优桑的照片贴给大家看一下。（某编：很好，够虚伪，我欣赏。）



LIKY

◆一天傍晚在家，外面正是雷雨大作，忽然一道闪电加惊雷过后，屋里顿时一片漆黑——整栋楼停电了！正在郁闷的时候，忽然想到掌机，停电怕啥，有掌机照样能玩，立刻拿出PSP爽《怪物猎人P》。感觉停电的时候玩掌机真是太合适了。

◆虽然对FC版《FF III》的记忆已经非常模糊，但是进入NDS版后，开场那个洞窟熟悉的配乐瞬间拉回我的记忆。

◆上周六去爬山，在溪流边停留嬉戏良久，突然想起包里还带着PSP，如此好景正好给它拍几张靓照，于是将它放到溪边岩石上，不断改变角度按动快门，突然一个失手——PSP眼看就滑到水里，还好我一个"飞龙探云手"，抓住PSP的绳子，万幸万幸。



铭风

◆这个世界如果没有充电器的话，我的NDS真不知道已经消耗了多少电池钱了。下班后充满电回宿舍，打着打着竟然就红灯了。没带充电器的我又找不到存档点真是痛苦啊。

◆牧场群里的朋友们都告诉我NDS版《新牧场物语》的片头很长，我以为也就一个动画什么的。没想到竟然这么长，还配了主题曲……看来决定跟《FF III》一天发售的《新牧场物语》真的是有备而来啊。

◆在感冒刚好后过了三天竟然又感冒了，看来在单位穿秋季外套是势在必行了。

雷伊

■在很多人的眼里，A和B是一对非常恩爱的恋人，但B还没来得及享受到所谓的爱情果实就被A狠狠地抛弃了，而且还差点被害得家破人亡。在B不知所措的时候，好心的C收留了她，给了她重新活下去的勇气。事情的发展总是那么出人意料，突然有一天，原本身家显赫的C在生意上遭受了挫折，他非常需要B给他精神上的支持，陪自己一起渡过难关。可万万没有想到的是，忘恩负义的B恰恰就在这个最关键的时刻离开了C，更难以置信的是，她居然忘记了自己曾经所受的屈辱，重新投回了A的怀抱……也许我们无法去指责B的这种行径，社会就是这么现实，但是"志气"二字就真的这么不值钱吗？

■每天下班后回到家里就累得不行，撑到晚上9点多倒头睡觉，却总是在12点左右就醒来，然后就一直睁着眼睛无法入睡，第二天又继续犯困……这样的恶性循环持续了将近一个月，并且目前仍在继续循环中。

米格

★最近米格突然迷上了PSP版的《DJMAX》，华丽的画面，时尚的音乐，再加上PSP强大的机动性，走到哪里就弹到哪里。可数日后，终于产生了严重副作用——由于长期用大拇指按键，现在坐在电脑前也只会用大拇指来打字了。(—_—|||)

★报道都快一个月了，可每天下电梯时还总是有人对米格的手机感兴趣。首次掏出手机时还被马修当成砖头，这次在电梯居然被人当成文曲星。特给广大读者一张图，大家来评评理，看它到底是不是手机。(某修：其实现在也还认为是块砖头……)



紫枫

心情跌落，可能会有人读不懂……朋友们还请见谅。

◆悲惨世界

仙人掌枯萎了；阿P的儿子去世了；两天之后，阿P也去世了……QD坏掉了；债务越来越重了……身体情况仍然没有好转，心情更是郁闷到极点……古人说"否极泰来"，真的有那一天么？

◆相亲

"家里安排我回去相亲，最近想结婚了。""哦，知道了。"醉生梦死后木然醒来，泪水已然在脸上消逝多时，空荡的房间与麻木的灵魂，真是够讽刺的一对呵。



▲逝去的P少，享年3岁零8个月。愿它在天之灵能够永远幸福，阿门……

软饼干

◆《赏金猎犬》这款游戏在还未发售前，我一直没没看好它。不过当游戏出来后，一玩还真有那么点意思，不管是剧情还是游戏风格我都比较喜欢。

◆宿舍附近建筑工地上的施工机器没日没夜地在工作。白天还好，家里没人；可到了晚上还在那隆隆作响。现在我都不用开闹钟，每天早晨都能很准时地被"叫"醒。(某编：哟，看你最近一个月都没迟到过啊！)(—_—)

◆妈妈要过生日了，在妈妈50岁生日之际，借此宝地先预祝老妈身体健康，天天开心！

◆游泳、烧烤、吃海鲜……掌机王小编们的海边度假游即将实现！

Welcome 交流空间



台风，又是台风。就在众编准备在截稿之后去海边集体活动时，又得到台风将要来临的消息，两个月前就订下的计划不得不再次延期，看来大家真是工作狂＋宅男的命啊。马上就要开学了，祝愿各位还是学生的读者朋友在新的学期开开心心，学习、友情双丰收。

姓名：伏静　昵称：冰纯蓝雅
性别：女　年龄：17

拥有掌机：GBA SP、PSP、GBM、iDSL
喜欢的游戏：《星之卡比》、《牧场物语》、《迷失蔚蓝》
地址：连云港
邮编：222000　QQ：546657618
想说的话：天下玩友是一家。

姓名：刘精　昵称：蓝色之星
性别：男　年龄：12

拥有掌机：无
地址：吉林省长春市朝阳区清华路白求恩医科大学图书馆30号
邮编：130021　电话：0431－5620919
想说的话：我有一个哥哥，他有PSP，他喜欢看《掌机王SP》，他把这个机会让给了我。我想有一台PSP，因为有了它，我会觉得很酷。所以要加油，努力吧！

姓名：吴威　昵称：后悔一切
性别：男　年龄：15

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《牧场物语》
地址：上海市梅川路1493弄41号602室
邮编：201824　QQ：460690423
电话：134－02130207
想说的话：天热了，小编们注意身体，多喝水。感动就送个PSP给我！

姓名：顾天舟　昵称：甜粥
性别：男　年龄：16

拥有掌机：PSP、iGBM
喜欢的游戏：《怪物猎人携带版》、《真·三国无双 二度进化》、《未名传奇 刀锋兄弟会》、《恶魔城 晓月》、《火纹》
地址：江苏省常熟市浒浦中学高二
邮编：215512
Email：gtz1990@hotmail.com
QQ：645144108
想说的话：我的PSP主板型号是TA－082，无法降级的那种。看来我的UMD生涯还没结束啊，真想中个TA－081的PSP来弥补一下。本人还想结交一些《怪物猎人 携带版》的玩家，可以的话请尽量在QQ上联系我。

姓名：林鹏　昵称：林地狱
性别：男　年龄：17

拥有掌机：无
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《黄金太阳》、《换装迷宫》、《火纹》、《机战》
地址：广东省汕头市华坞路163号2幢406房
邮编：515031
想说的话：永远支持《掌机王SP》，祝越办越好！汕头玩家请多多与我联系，比较远的城市的兄弟姐妹建议用信。

姓名：陈瑞龙　昵称：孤独的半个人
性别：男　年龄：19

拥有掌机：GBA、NDS
喜欢的游戏：《恶魔城》、《最终幻想》、《MHP》、《应援团》
Email：cx002200@hotmail.com
QQ：373358068
想说的话：为什么现在的奖品没有记忆棒呢？

姓名：姜亚伦　昵称：短裤超人
性别：男　年龄：14

拥有掌机：GBA SP、NDS、PSP
喜欢的游戏：《马里奥赛车》、《火纹》、《死神 灵魂升温》、《真·三国无双 二度进化》、《口袋妖怪》
地址：上海市真光路1339弄22号202室
邮编：200333
QQ：575157448
想说的话：希望《掌机王SP》办得越来越好，奖品越来越多，内容越来越丰富。

姓名：李垠辉　　昵称：小道无物
性别：男　　年龄：18

拥有掌机：GBA SP、NDS（上下分开了）
喜欢的游戏：《洛克人Zero》、《马里奥》、《黄金太阳》、《口袋妖怪》
地址：福建省福州市仓山区上渡路283号警察公寓506室
QQ：584620427
想说的话：我今年高三了，大家祝我高考顺利吧！

姓名：伍海强　　昵称：蟑螂・小强
性别：男　　年龄：17

拥有掌机：GB（曾经拥有）、GBA（天长地久）
喜欢的游戏：A・RPG以及一切足球游戏
地址：广东省开平市长沙区幕村题桥里3－3
邮编：529300　　QQ：366415037
想说的话：对于游戏，我有像小强一样打不死的精神。

姓名：金忱
性别：男　　年龄：12

拥有掌机：GBM、PSP
喜欢的游戏：《真・三国无双》、《牧场物语》、《口袋妖怪》以及一切大众游戏
地址：河北省石家庄市师大附小五、三班
邮编：050031　　电话：0311－86268192
想说的话：我就是梦想拥有NDSL。

姓名：范翔
性别：男　　年龄：15

拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《网球王子》
地址：湖南长沙市望月湖3片8栋303门
邮编：410006　　QQ：269749363
想说的话：希望《掌机王SP》越办越好。

姓名：杨阳　　昵称：FOX HOUND
性别：男　　年龄：18

拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《合金装备》、《WE》、《GTA》、《最终幻想》
地址：云南省昆明市春城路石家巷1号1栋501房
邮编：650000　　QQ：349898407
想说的话：通过交流空间，让我结交了许多热爱游戏的朋友，希望昆明的玩家和我联系。

姓名：凌磊
性别：男　　年龄：24

拥有掌机：无
喜欢的游戏：《逆转裁判》、《机战OG》、《机战OG2》、《恶魔城》
地址：广西南宁市明秀东路167号南宁林业勘测设计院
Email：llin_1089@163.com　QQ：63926134
电话：13878126990
想说的话：神啊，让我中一次奖吧！

姓名：张莹智　　昵称：小智
性别：男　　年龄：19

拥有掌机：GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《洛克人Zero》、《马里奥赛车》、《逆转裁判》
地址：吉林省长春市人民大街7855号空军航空大学飞行基础训练基地学院一旅四队六班
邮编：130022　　电话：0431－6956404
想说的话：祝小编们工作顺利，天天开心，月月加薪！永远支持《掌机王SP》！

姓名：李宝峰
性别：男　　年龄：12

拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火纹》
地址：青岛市铁山路16号2单元202户
邮编：266011　　电话：0532－83810788
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好，大吉大利。也祝我中个NDSL，谢谢啊！

姓名：杨瑞　　昵称：瑞毛
性别：男　　年龄：15

拥有掌机：无
喜欢的游戏：《洛克人ZX》、《加勒比海盗DS》、《新生洛克人》、《三国志》
地址：贵州省铜仁市观铜花园民主路52－29
邮编：554300　　电话：0856－8970426
想说的话：我希望有机会得奖，特别是豪华版PSP，那是我的最爱。上帝保佑！

姓名：刘铭伟
性别：男　　年龄：12

拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《牧场物语》、《恶魔城》、《舞空斗剧》、《数码暴龙》
地址：广东省东莞市太平镇虎门中心七街十号
邮编：523901
电话：85517064
想说的话：生活中最开心的事就是有游戏和掌机。

NDS、PSP 幸运大抽奖



大家有什么攻关或者软硬件上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问，我们会选择回答并刊登。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。

请问《怪物猎人 携带版》中黑狼鸟的任务怎么出？

温州 李越

要出黑狼鸟任务就必须和PS2版的《怪物猎人2》进行联动，玩家需要有《怪物猎人 携带版》和《怪物猎人2》的记录各一个，再加上一根PSP的USB线就可以实现了。其具体方法为：两方均选择主菜单下的“CONNECT”，然后确定需要联动的记录，最后在这个画面下按圈键确定既可。联动完毕以后到村长处就可以领取黑狼鸟任务了。不过首先出来的是“怒之黑狼鸟”这任务，要利用这个任务打出银冠体型的黑狼鸟后，“逆袭的黑狼鸟”就出现了。



《SP》的小编们，今天我陷入了两难的局面。我的NDS今天卖了，因先斩后奏所以遭到家人恶骂，你们觉得NDS卖了670元值不值，我想日后入手NDSL欧版，所以只能忍痛割爱。原本是不想卖的，但又怕贬值后卖不出去……请问NDSL有可能跌破千元大关吗？什么是GBE？

广东 黎家豪

我是在差不多半年多前卖掉的NDS，当时卖了700元，所以你现在卖670元我认为还是可以的。目前NDSL的已发售版本中，大陆行货版是最便宜的，就算各地的价格略有差别，但是也比较接近1000元了（集体价格见掌机市场扫描栏目）。GBE是之前所传闻的任天堂GB家族的正式后续机种，不过现在NDS如此火爆，相信真要出也应该是很久以后的事了。

各位编编，我总在《口袋妖怪》的研究文章里看到努力值这词，努力值到底该怎么加好呀？

河南 LIU

努力值是“《口袋妖怪》系列”的一个隐藏数值，游戏中，每一种PM都会加特定的努力。大致上是击败的精灵种族越高（有进化形态的话，即最终进化形态），得到的努力值越多 。因此大家刚玩时想多赚点努力值，就留意进化精灵出现率高的地方。

《魔界村》真是的好游戏啊，打得真爽，里面的飞龙盾牌真是个好东西，不过有时候损坏以后就不知道从哪里获得了？还有就是石化魔法我一直没拿到，都二周目了，能否告至具体地点。

136XXXXX693

飞龙盾牌除了在宝箱里能开到以外，击破游戏关卡内的黄色电龙也能出现，根据攻关需要，获得的几率是100%。另外击败第4大关的大型翼龙也能够出现飞龙盾牌。而石化の魔力其实在《SP》46辑的攻略中已经说明了，位置是在第5大关，在有很多移动着的箱子版面中的顶部石头左侧，需要碰出隐藏宝箱。如果带着使用探知の魔力就方便多了。

请问GBA能用miniSD烧录卡吗？

136XXXX5041

当然可以了，其实不管什么卡，关键要看它支不支持GBA游戏，比如现在的EWIN2 NDS专用版就不支持GBA游戏，因此即使采用了miniSD作存储器，但也依旧不能玩GBA游戏。而像SC-miniSD就可以玩GBA游戏。

请问PSP从2.5/2.6降下来的1.5和原来就是1.5的一样吗？听说降下后有部分游戏不能玩。

138XXXX9587

米格：一般降级后的PSP最大的问题就是没有清除掉对于1.5来说完全没用的2.5/2.6一些系统信息（比如网络浏览器的一些设置），但

其实也有很多方法可以解决这个问题。而且这一问题并不会非常影响游戏的运行，所以基本上可以无视。

请问如何辨别下载下来的DevHook是完整安装包还是要手动导出升级文件？

131XXXX8614

米格：其实很简单，看看解压后里面DH目录下有没有一大堆250、260、271之类的文件夹，然后检查一下里面的内容，看看是不是在17MB左右，有的话就说明拥有该版本编号的固件信息，而无需手工导出了。其实现在网络上提供的傻瓜包里面都是包含有2.71系统固件的。

小编们好，请教一下，2.71版的小P能不能运行PSPlayerMT？是不是要通过Eloader运行？

139XXXX2678

米格：在2.0、2.5、2.6上运行自制软件需要用Eloader引导，引导后就可以启动PSPlayerMT。但是2.71的系统现在还无法支持Eloader，因为打了GTA漏洞补丁，所以还没有办法运行任何自制软件。

是不是只要将装有ISO游戏的记忆棒插入1.5版PSP就能玩？不需要其他软件辅助吗？

137XXXXX942

米格：当然不是啦。首先，你需要将ISO放在记忆棒根目录下的ISO文件夹下，然后你还必须使用DevHook之类的引导软件，下面才能成功地通过软件模拟UMD，实现游戏的运行。

听说在《口袋妖怪 突击队》中能获得传说的怪物——海之王子玛娜菲，不过要看了最新的《口袋妖怪》剧场版才能获得。我想问的是有没有单机获得的方法？去日本看电影对我来说简直就是“不可能完成的任务啊”。

SYKK

厂商推出这个活动的目的本来就是为了和电影结合起来，所以以后也应该不会有单机获得的方法。

《逆转裁判2》第四话第二回法庭后篇的结尾，应该向谁提出什么证据后通关？

134XXXXX161

在狩魔冥带来三个物证后。选择提出证物“ビデオテープ”；然后向“虎狼死家”出示就可以了。最后要选择第二项“弱みをにぎろうとした”。

我最近玩GBA的《死神BLEACH 血染尸魂界》中怎么才能判断是否能攻击到敌人？

TDK

人物下方的条是灵域槽。当敌人接近时，灵域槽的颜色会产生变化。而你的招式有“近距离用”和“远距离用”这两个种类，当敌人在远距离攻击的攻击范围内时，灵域槽显示为绿色，此时发动远距离攻击可攻击到敌人。而当敌人近身时灵域槽会显示为黄色，此时就可发动近身攻击了。



遗留问题

《任天狗》进入录音状态后怎么退出？

130XXXXX168

在《重装机兵》中，找到黑客的孙子后，有一段是要在下水道换装然后进入工厂内拿部件，可是我没拿完就出来了，然后就进不去了，怎么办？

138XXXXX483

请问在《圣剑传说DS 玛娜之子》里第四个叫水之国的迷宫里，为什么没有光泉传到下一层，要达成什么条件吗？

131XXXXX292

44辑的《牧场物语》遗留问题回答：

看了本辑中关于《牧场物语 男生版》结婚的遗留问题，我想告诉这位玩友：很对不起，您是不可能结婚的了。经我反复调查调查，认为这只有一种可能：您原本结婚的那天（送了羽毛7天后）正好是节日，这样一冲突，就把结婚给冲突掉了……

广东 刘展鹏

愿意跟大家分享你的中奖喜悦吗？愿意在这里结识更多志同道合的朋友吗？中奖的朋友请踊跃来信写下你们的资料吧。无论什么奖品，都是《掌机王SP》对于长期以来支持我们的读者的热情回馈，不管这份回馈有多么绵薄，请相信你们永远是这里的上帝。



中奖者的反馈

姓名：宋茹兢　年龄：20　性别：男
奖品：PSP　中奖辑数：36

地址：辽宁省沈阳市辽宁林业职业技术学校
邮编：110101
电话：133－86885392　QQ：568620863
Email：568620863@qq.com
拥有掌机：小神游SP、NDS、PSP
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《牧场物语》、《恶魔城》、《火纹》
想说的话：如果是1.5版将会更加完美。
中奖感言：中奖太爽了，永远支持《掌机王SP》。

姓名：潘寿辰　年龄：18　性别：男
奖品：NDSL　中奖辑数：37

地址：浙江省台州市路桥区路桥中学高三（3）班
邮编：318050
QQ：672101537
拥有掌机：GBA、NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《塞尔达传说》、《黄金太阳》、《火焰纹章》、《新超级马里奥兄弟》
想说的话：任天堂的主机再加任天堂的游戏，这才是王道。
中奖感言：最想说的就一句，如果是iDSL就更好了。

姓名：赵伊龙　年龄：17　性别：男
奖品：记忆棒、高达明信片、腰包×2
中奖辑数：8、20、未知

地址：山西省太原市山西警官职业学院狱政25班
邮编：030006
电话：13503541664
拥有掌机：GBA、GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《恶魔城 苍月》、《牧场物语》、《口袋妖怪》、《塞尔达》
想说的话：《掌机王SP》不断地给我惊喜，我会永远支持你们的！
中奖感言：寄了N次了，为什么不让我中个主机呢？老天啊！让掌机的暴风雨来得更猛烈些吧！

姓名：徐凯运　年龄：17　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：17

地址：上海市卢湾区绍兴路11号07室
邮编：200020
QQ：176564914
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：多得数不清，种类繁多，最擅长SLG和S·RPG
想说的话：见NDS、PSP，口水瀑布流。
中奖感言：梦想有一天不小心把记忆棒掉进马桶里，出现了仙女，因为我得诚实而送我NDS和PSP！

姓名：张俊　年龄：17　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：18

地址：广州市福今西路2号602
邮编：510080
QQ：130051456
拥有掌机：WSC、GBA、PSP
喜欢的游戏：《机战》、《口袋妖怪》
想说的话：我要NDS啦！
中奖感言：平常运气差的我居然中奖了，喜不敢相信……

姓名：魏宗民　年龄：30　性别：男
奖品：记忆棒　中奖辑数：18

地址：北京市海淀区青龙桥医院药剂科
邮编：100091
QQ：199741493
拥有掌机：GBA、GBA SP
喜欢的游戏：《黄金太阳》
想说的话：太高兴了！
中奖感言：谢《掌机王SP》，我会一如既往地支持你们！

大奖PSP名花有主！《掌机王SP》第45辑大奖揭晓 52名中奖者名单公布！

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931－4867606

一等奖1名：SONY PSP 掌机（豪华版）



新昌县　　陈智文

二等奖1名：新版NDS Lite

昆明市　　雷晓虎

三等奖50名：高乐高营养饮品1瓶

昆明市	白云生	昆明市	罗茗馨		
上海市	曹奇	凭祥市	马福杰		
北京市	常乐	常州市	马逸飞		
北京市	常兴宇	天津市	马泽华		
厦门市	陈红	南昌市	闵春	温州市	许建其
深圳市	陈子豪	常熟市	倪晨阳	郑州市	薛丽群
张家港市	丁明栋	崇左市	农平海	海口市	严之梢
北京市	郝杰	长沙市	邱子力	福清市	俞炜
无锡市	胡逸隽	鞍山市	田鸿嘉	舟山市	袁超望
上海市	季爱华	苏州市	汪家巍	天津市	翟君
上海市	季子涵	北京市	王春辉	茂名市	张博诗
上海市	蒋之胤	长春市	王皓	上海市	张辽
上海市	金天	上海市	王菁益	呼和浩特市	赵锐锋
哈尔滨市	刘兴磊	德阳市	王亮	太仓市	赵晓晨
唐山市	刘岩	绍兴市	王闻洲	珠海市	钟冠新
增城市	刘展鹏	盘锦市	王智翔	中山市	钟志浩
南昌市	娄鹏辉	苏州市	吴飞	内江市	朱博
南宁市	卢泰华	安吉县	谢宗霖	韶关市	朱锦泉

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931－4867606或发Email至pgking@263.net查询。



栏目主持 马修

自由谈又与大家见面了！本辑收录的两篇文章中，一个是游戏玩家和不大玩游戏的朋友们的故事，想必很多玩家都或多或少地有些不玩游戏的朋友吧；另一篇则是写在新的《JUMP超级明星大乱斗》前对前作一些不足的回顾，虽然其中一些想法即使在新作中也未必能实现，但还是表达了玩家的期待与心声。

文 NDSBBS 怀恋众黄昏 编 马修

我、死党与游戏

自己曾一度固执地认为游戏就是生命中的全部，没日没夜疯狂地玩着各种各样的游戏，沉迷其中不可自拔。然而随着时间的流逝，我竟然发现自己对游戏的感觉越来越淡了，虽然生活中不曾离开过游戏，但已找不到当年的那种激情，更多的时候只是一种惯性。

或许岁月真能改变生命中的某些，不止我一人，自己当年的那些玩友现在也不怎么碰游戏了，最多在无聊之余陪我玩上几把，这与我们当年张口闭口三句话不离游戏的情形大相径庭。而我最好的几个死党也几乎不痴迷游戏的，我到现在还是一如既往地称呼他们的小名：凯妹、神灯和夏三。虽然他们不怎么玩游戏的事实让我在那个疯狂痴迷游戏的岁月中着实郁闷了很久，但这丝毫不影响我们之间的友情。其实我们之间互相认识已经有很长时间了。神灯是我小学、高中的同学，夏三是我的初中、高中同学，凯妹是高中同学，而他和神灯又是初中同学，与我同一年级但不同班。（呼，关系够复杂吧？汗……）说句很俗套的话，能做这么久的同学和朋友，那真是一个缘分。恰巧我们四人中学时又都是走读生，上学放学常走在一起，彼此也就更熟识了。虽然认识已久，但我们真正结成死党还是在高中。我们高中在学校所谓的“好班”，所以学习的压力比较大，但我们四个依然我行我素，常常聚在一起做一些与“学习”无关的事，也因此不是老师眼中的“好学生”，尽管我们的成绩一直都不错。





我们四人当中只有我一人是铁杆游戏迷，一头扎进游戏世界的我多少还是与他们有点不同。放学回家的时候我总喜欢在街机室驻足一番，玩上几把《月华剑士2》，顺便蹂躏几个菜鸟，然后委托急着回家的神灯给我妈带个口信，说我在学校做清洁，要晚一点回去；上学的路上总拉着凯妹隔三岔五地到不顺路的书店去看看最新的游戏书刊来了没，虽然有几次因此迟到而被班主任罚做清洁，但还是屡教不改。每次当我大谈特谈游戏的种种精妙之处时，他们都默不作声，静静地看着我唾沫四溅，然后在我讲到高潮时才插上几句话以示配合；当班主任听到告密来收缴我的GBA时，他们的书包总是我GBA最安全的地方……尽管我们之间的关系很好，但在游戏上我一直都觉得自己是个孤独的人，常常会抛下这几个死党到其他班上寻觅玩友，不过一直未能如愿，找到的几个都属菜鸟级的，并且还是在我"调教"之后才有一点共同话题。

不过《胜利十一人》（以下简称《WE》）是个例外，它是惟一一个将我和死党们联系在一起的游戏，因为我们四个都是狂热的球迷。记得我们读高二那年刚好赶上韩日世界杯，为了看球我们可谓想尽一切办法，上课的时候使用收音机收听实况转播，每天凑钱买份《体坛周报》，或者干脆趁课间的时候到熟识的球迷老师那里看几分钟电视比赛过过干瘾。所以当我把《WE》介绍给他们的时候，他们一下就迷上了，并且以罕见的耐心锻炼着自己的技术，虽然他们没有PS2，但他们都拥有电脑，于是他们给自己的电脑装上了《WE》的PC版。《WE》离不开交流切磋，我们相约周末放假的时候聚在一起，对战几局，这也是我们仅有的有关游戏的集体活动。他们把自己的游戏精力全部投入到了《WE》中，而我虽然自诩精通游戏，但还要分出不少的时间和精力到其他的游戏中去，所以对于《WE》，我们几人的水平都差不多，对战时各有胜负，这也是他们一直没有放弃与我玩《WE》的原因之一。我们各自喜欢使用的队伍也各不相同，神灯崇尚华丽的桑巴舞，巴西一直是他的最爱；凯妹属于速攻派，所以拥有欧文的英格兰成为了他使用频率最高的队伍；夏三喜欢短传渗透的打法，所以他使用的葡萄牙威力不可小视；而我因为喜欢内德维德，所以也爱屋及乌地喜欢上了捷克队，并且仔细分析过捷克的打法，使用起来也很是得心应手。我们常常会大声嘲笑输球的一方，会为了一个球的得失而怒摔手柄，也会一起交流自己的打法心得……在我心中，与他们一起玩《WE》是我最快乐的时光。

看到他们迷恋上《WE》的样子，我甚至有了将《WE》作为跳板，让他们彻底成为游戏玩家的计划。经过无数次的努力，我终于还是华丽地失败了，他们并没有因为《WE》而喜欢上游戏，或许在他们眼中，游戏的全部就是《WE》。在我印象中，他们与其他游戏的亲密接触屈指可数：神灯在我的鼓吹加指导之下玩通了PS上的《射雕英雄传》，只因为这款游戏是中文游戏，并且拥有全程中文配音，但他玩过之后发誓再也不碰其他游戏了；凯妹的《生化危机3》玩到一半就不再玩了，说是看到那些丧尸让他感觉很恶心；而夏三因为金城武的缘故玩了《鬼武者》，但他总说没有《WE》好玩……这些惨痛经历让我彻底放弃了拖他们下水的不良想法，与其让他们痛苦地玩其他游戏，还不如让他们潜心去研究自己的《WE》去。没有了游戏的怨念，我们还是快活地生活在一起——一起看世界杯为中国队加油，一起聊自己儿时的趣事丑闻，一起高唱Beyond的经典歌曲，一起大碗喝酒大



口吃肉，一起趴在教室外的栏杆上打望低年级的PLMM，并时不时向她们吹吹口哨……有时，我又觉得，就算我与死党之间没了游戏，只要有这些也就足够了。

这样的日子没过多久，转眼就到了大学。他们三人都留在了重庆，而我却一个人来到了百里之外的成都求学，空间的距离并没有妨碍我们的友情，现在方便的通讯工具总能让我们迅速地知道对方的消息。他们依旧没有喜欢上游戏，做着与游戏不相干的事情，关于游戏，顶多向我挑衅一下：今天玩《WE》又洗刷了对手N：0，让我回来也领教领教他的厉害。而我继续与游戏相伴，虽然已找不到当年的激情，但仍然没有想过没有游戏日子自己该怎么过活。可是没过多久，他们都有点害羞却又掩饰不住内心兴奋地告诉我自己交上了GF，让我略感吃惊的是他们的她们居然都是我们当年的同学，于是我忍不住调侃到："俗话说好马不吃回头草，兔子不吃窝边草……"这时他们总是不甘示弱地回应我道："再怎么也比你打光棍强！"是啊，身为男人，痴迷游戏不要紧，OTAKU不要紧，没有安全感不要紧，不懂浪漫不要紧，但是你如果把这几点都占全了，那么就只能为自己悲哀了，不幸的是我就是这个例外，所以一直都是个单身的可怜虫。好在有了这些死党在精神上的支持，日子过得也算有滋有味。

我还是一如既往地做着许多与游戏相关的事，装备先后换成了GBA、PS2和NDS；心血来潮的时候也写一些与游戏相关的豆腐干文章，换点稿费打打牙祭；游荡在各大游戏论坛，努力寻觅着志同道合的兄弟。有时我甚至感觉自己今生已被刻上了游戏的印记，永远也抹不掉了。

暑假，我实在忍受不了学校的炎热，早早地逃回了家。回来之前我们就相约要一起切磋最新的《WE10》，大家都没玩过，都站在同一起跑线上，这样才能展现大家的《WE》功底。而当我真正回来的时候，才发现现实中需要我们做的事还很多很多。神灯报了驾校，学会开车一直都是他的一个心愿，而当我问他开车的感受时，他竟说和玩《GT赛车》差不多，我顿时无语；凯妹和夏三都投奔到了浩荡的考研大军中，一天到晚抱着一本本比砖头还厚的资料书狂啃，誓要把牢底坐穿；而我也要忙着找工作实习。虽然大家都有自己的事要做，但还是少不了要聚在一起腐败一番，当然现在聚会的人数已是让我汗颜的七人了。现在的他们都成熟了不少，毕竟都是心中有份牵挂的人了，但我们几个死党聚在一起的时候还是少不了当年的一丝稚气、一丝纯真，在他们面前，我觉得自己是最真实的自己，完全不用担心去掩饰什么，只需大声说笑，大碗喝酒罢了。我们一口气喝下了其他时候加起来也喝不了那么多的酒，并肆无忌惮地当着他们GF的面数落他们，大声谈笑着当年的那些糗事，最后一起放声大笑……饭毕，照例去KTV"鬼泣"一番，酒后的我们最喜欢的还是Beyond的歌，这些歌曾经记载了我们那些遥远的梦想，见证了我们之间最真挚的感情，但不知为何，只一曲《海阔天空》就吼破了大家的嗓子……现在我终于明白，这么多年把我与死党紧紧联系在一起的，不是游戏，而是生活。

我、死党和游戏，只有一个交汇之处，那就是生活。我们的生活是如此的丰富多彩，我们的喜怒哀乐也如此叫人留恋，当长久以来沉迷在游戏中的我们抬起头时，也许会发现，生活也和游戏一样充满了乐趣。



鸡蛋里挑骨头

——《JUMP明星大乱斗》之我见

文 挪拉尔兰 编 马修



《JUMP明星大乱斗》的后续作品就要发布了，在这喜庆的日子里，笔者先出来泼点冷水，顺便期待下一作能做得更好——

从NDS游戏《JUMP明星大乱斗》(以下简称《JSS》)公布之日起，我就对这个会聚了日本周刊漫画《少年JUMP》有史以来最豪华阵容的游戏充满了期待之情。游戏新情报的发布、全新游戏概念的公布、新人物的加入……任何一丝风吹草动，总是让我怦然心动，这样牵肠挂肚的日子有大半年。当游戏最终发售日期定格在2005年8月8日的时候，一切尘埃落定，我也开始盘算起如何能够尽早玩到这款游戏，然而对于当时连NDS实体还尚未见过的我来说，这无疑是一个遥不可及的梦想。直到游戏发售，看到各大掌机论坛里阔绰的玩友们已经玩得兴致勃勃、讨论得如火如荼的时候，我还是只有流着口水观望的份。

不过正所谓“吉人自有天相”，(某：你还真会自吹……) 时来运转的本人在老妈的慷慨相助下于去年10月下旬购得一台日版粉色NDS，虽然因为财力不足随机连一盘卡带也没有购入。不过正所谓“好人有好报”，(某：自夸也有个限度……) 我的一位网友恰好有闲置的卡带，更让人喜出望外的是，这卡带恰恰是我朝思暮想的《JSS》，于是在他的帮助下，我从邮递员叔叔手中接过了这盘使我们友谊长存的NDS卡带，不得不说，这一系列事件再次无可非议地证明了本人良好的人格品质。(某：踢飞！)

NDS第一次插上卡带开机的时候，我情不自禁地倒吸一口凉气，那种空前的画面魄力使我震撼得神魂颠倒，加之又是《JSS》这样称心如意的游戏，于是我便不分昼夜、废寝忘食地将游戏打通了。可是完结之后，感到的不是回味无穷，却是遗憾和不满，可能因为期望太高、看到的评价也太高，于是口味也相应地变得挑剔，接下来就“冒天下之大不讳”，来说说自己对这款游戏的一些小小的“偏见”，希望各位《JSS》的粉丝不要因为我的不知天高地厚而来群殴我哦，呵呵。

1. 没有语音的超级大作

相信称这款游戏为掌机上的超级大作是所有人心照不宣的，一来NDS本来就是实力强劲的次世代装备，二来任天堂和集英社的强强联手本身就是一块分量十足的金字招牌，这使游戏的得品质得到了强有力的保障，不过就是这样一款集万千宠爱于一身的游戏，却出乎意料地没有任何语音出现。从开机伊始，到通关为止，我竖着自己还算灵敏的耳朵仔细聆听，除了噼里啪啦的打击声和跌宕起伏的BGM声声入耳之外，丝毫没有多余的声响，不得不说，这样的设计使得游戏一下子变得平庸。原本那些在卡通世界里虎虎生威、所向无敌的战斗家，或英俊美形、温柔娇媚的俊男靓女们一个个变成了只知道埋头苦战的深沉之士，削弱了游戏时的投入度不说，连NDS强劲的立体声道都给荒废了。

2. 不知所云的FTG

虽然《JSS》有着趣味十足又不失原作风格的故事背景，不过游戏始终不能以这么点优势为卖点，老沾漫画的光恐怕真是说不过去的。那么就看看这个大乱斗形式的FTG表现究竟如何吧。因为是“乱斗”，固然不会出现一对一的公平较量，所以传统FTG中的那些按部就班的出招方式便被统统摈弃了，留下来的是ABXY四个键分别对应着4种功能，然后配合“上下左右”就可以轻而易举地使出五花八门的各色必杀技，再配合上下屏幕的简单触摸，丰富多彩的连续技都可以驾轻就熟地使出来，不过要是一个新手或者说是一个习惯了传统格斗游戏的人，恐怕除了手忙脚乱地乱按键、乱点屏幕之外，还真是不知该如何下手，然而这样做的结局竟然是在不知不觉中取得比赛胜利，还真是让人匪夷所思。而且游戏中触摸屏操作不少属于生搬硬套，使用频率到了泛滥的地步：换人要用，发动连续技要用，合体技也要用，几乎无所不在，麻烦不说，甚至有点浪费资源，L、R两个键就成了摆设……当然，这游戏的精髓是与人联机对战，如果有志同道合的朋友可以和你一起玩，那就另当别论了。







3. 令人抓狂的卡片组队

把收集到的人物卡片组合起来使用更加强大无比的队伍是《JSS》的一个卖点，不过烦琐的使用方式和布满蝌蚪文的卡片对话实在让我等日语盲抓耳挠腮、气急败坏，眼看着收集了一大堆卡片却束手无策，确实是一大悲哀。好在这些问题也并非不治之症，书上有人物卡片翻译做对照，别人已经整合好的卡片组合也可以利用机器传送给你，这样问题也就迎刃而解了……可是，倘若你恰好错过了有这攻略的那本，而你周围的朋友们又全部沉溺于各色网络游戏不能自拔，对掌机游戏不闻不问，那你真是叫天不应，叫地不灵了，而本人恰恰就是陷于如此状况……于是只有仰天长叹：“这，就是命啊！”（某：没记错的话，刚才好像还有人宣称什么“好人有好报”一类的言论来着……）

后记

其实每款游戏都有着它的优劣，之所以对《JSS》痛下杀手，很大程度上是因为这是我玩到的第一个NDS游戏，一心渴望写点东西纪念我的“第一个NDS游戏”（尽管迟早是要还给人家的），而写这个游戏的文章又层出不穷，而且其中不乏优秀客观的评论，于是无计可施的本人才会从一个反面的角度来评价这款游戏，还希望各位《JSS》的粉丝能够高抬贵手，不要因为对这篇充满着个人主观主义的文章有意见而对笔者群情激愤，不是说1000个人心中有1000个哈姆雷特来着吗？最后还是希望大家能够在这款游戏中获得更多的乐趣吧！最后，希望后续作品的品质能够让苛刻的笔者也心服口服。

掌机游戏综合发售表

不知不觉，炎热的暑假已经悄悄地接近了尾声，不过两台掌机上的软件热潮却并没有随着暑期的结束而降温。9月上旬，一向在"《塞尔达传说》系列"中充当配角的猥琐大叔庭格尔将首次作为主角在为他量身打造的RPG作品《新星诞生 庭格尔的蔷薇色卢比乐园》中亮相。PSP方面，来自NBGI的两款游戏也是不容错过的，《幻想传说 全程语音版》虽然经过多次复刻，但依然有不少FANS对其乐此不疲；《太鼓之达人 携带版2》中收录的曲目相当丰富，喜欢休闲音乐游戏的玩家应该都忍不住想玩上几把吧。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

3.红色字体为受瞩目游戏。

GAMEBOY ADVANCE

2006年9月18日			
口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之救助队 Pokemon Mystery Dungeon: Red Rescue Team	Nintendo	RPG	29.99美元
2006年10月12日			
最终幻想V Advance ファイナルファンタジーV アドバンス	Square Enix	RPG	4800日元
2006年			
合金弹头 メタルスラッグ	SNK Playmore	STG	售价未定
合金弹头2 メタルスラッグ2	SNK Playmore	STG	售价未定
合金弹头3 メタルスラッグ3	SNK Playmore	STG	售价未定
合金弹头4 メタルスラッグ4	SNK Playmore	STG	售价未定
最终幻想VI Advance ファイナルファンタジーVI アドバンス	Square Enix	RPG	售价未定

Nintendo DS

2006年8月24日			
恐龙王之战 太古的漂流者 ダイノキングバトル 太古からの漂流者	Taito	RPG	4800日元
最终幻想III ファイナルファンタジーIII	Square Enix	RPG	5800日元
魔法工厂 新牧场物语 ルーンファクトリー 新牧场物语	MMV	SLG	4800日元
2006年8月31日			
修身养性的成人涂鸦本DS こころを休める大人の涂り绘DS	Ertain	ETC	3800日元
卡牌游戏 カードゲーム9	Taito	TAB	4800日元
2006年9月1日			
秋山仁教授监修 全脑JINJIN 秋山仁教授监修 全脑JINJIN	Ask	ETC	3800日元
2006年9月2日			
超操纵机器人MG 超操纵メカMG	Nintendo	ACT	4800日元
新星诞生 庭格尔的蔷薇色卢比乐园 もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド	Nintendo	RPG	4800日元

2006年9月7日			
右脑达人 闪亮育儿 我的天使 右脳の达人 ひらめき子育てマイエンジェル	NBGI	ETC	3800日元
韦驮天翔DS 燃烧吧！火焰皇帝 韦驮天翔DS 燃えろ！フレイムカイザー	Taito	RAC	4800日元
2006年9月14日			
脑年龄 脑压力计 脑扫描 脳年齢 脳ストレス计 アタマスキャン	SEGA	ETC	2800日元
人人轻松！赵治勋的围棋 誰でもカンタン！赵治勋の詰め碁	每日Communications	TAB	4800日元
Wi-Fi对应 役满DS Wi-Fi対応 役满DS	Nintendo	TAB	4800日元
2006年9月18日			
口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队 Pokemon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team	Nintendo	RPG	29.99美元

PlayStation Portable

2006年8月24日			
胜利海报2006 ウイニングポスト6 2006	Koei	SLG	4800日元
国王领域 附加版 II KING'S FIELD ADDITIONAL II	Fromsoftware	RPG	3800日元
罪恶装备 审判 ギルティギア ジャッジメント	Arc System Works	ACT	4800日元
随身汉字迷题 挑战！汉字检定2006 THE どこでも汉字クイズ－チャレンジ！汉字检定2006－	D3 Publisher	ETC	2500日元
滚滚水银球 タマラン	SCEJ	ACT	3800日元
七田氏锻炼 右脑锻炼 携带版 七田式トレーニング 右脑锻炼ウノタン ポータブル	Interchannel	ETC	4800日元
摩托GP MotoGP	NBGI	RAC	4800日元
2006年8月31日			
泡泡龙 魔法塔大作战 バブルボブル マジカルタワー大作戦！	Taito	SLG	4800日元
太阁立志传IV 太阁立志传IV	Koei	SLG	4800日元
迈阿密风云 マイアミ・バイス ザ・ゲーム	Vivendi Universal	ACT	4800日元
瓦尔哈拉骑士 VALHALLA KNIGHTS	MMV	ACT	4800日元
2006年9月7日			
Capcom经典合集 カプコン クラシックス コレクション	Capcom	ETC	4800日元
思考 紧急出口 カンガエル EXIT	Taito	ACT	4800日元
太鼓之达人 携带版2 太鼓の达人 ぽ～たぶる2	NBGI	MUG	4800日元
幻想传说 全程语音版 テイルズ オブ ファンタジア フルボイスエディション	NBGI	RPG	4800日元
BLOOD+ 最后的碎片 BLOOD+ ファイナルピース	SCEJ	AVG	4800日元
成为飞行员吧！飞行全明星 パイロットになろう！フライングオールスターズ	MMV	SLG	4800日元
9月14日			
游戏王对战怪兽GX 卡牌力量 游戏王デュエルモンスターズGX TAGFORCE	Konami	TAB	4800日元
萌学@携带版 もえがく@ポータブル	Idea Factory	ETC	4800日元
山脊赛车2 リッジレーサーズ2	NBGI	RAC	4800日元
9月			
鬼魂力量VS混沌时代 スペクトラル VS ジェネレーション	Idea Factory	FTG	4800日元

VOL.47

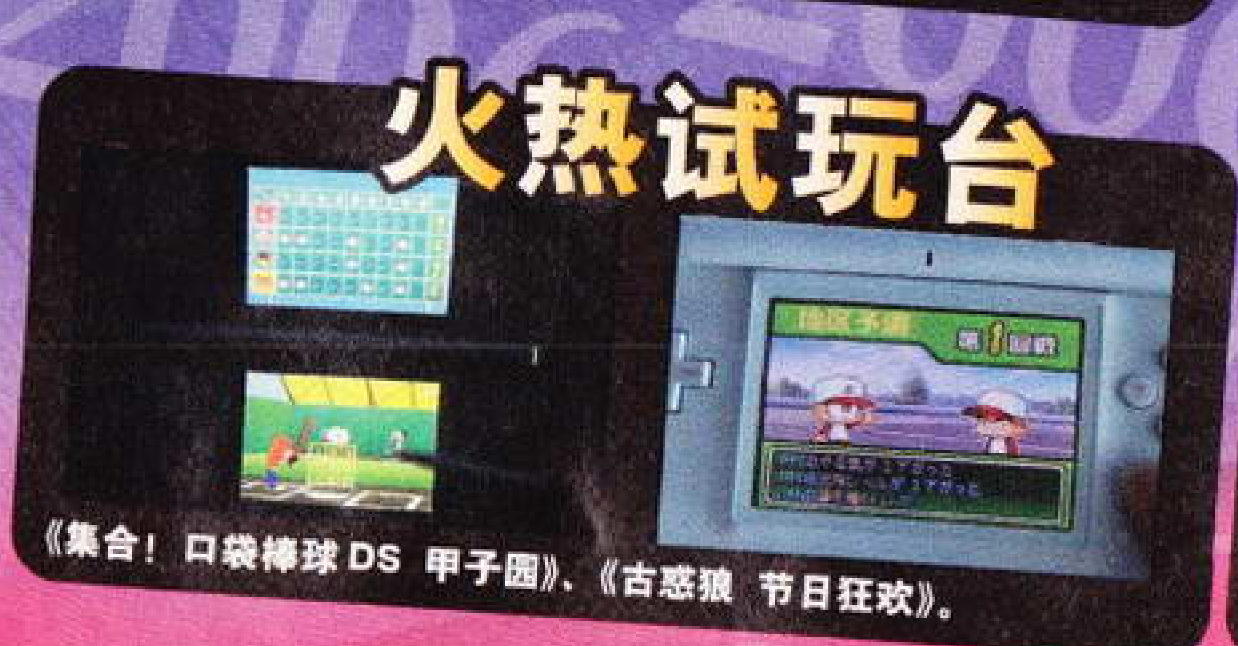
口袋光环 精彩内容导视

新作快报



《庭格尔的蔷薇色卢比乐园》、《超操纵机器人MG》、《杀戮地带 解放》。

火热试玩台



《集合！口袋棒球DS 甲子园》、《古惑狼 节日狂欢》。

玩转PSP



PSP修改器简介

CPS模拟器演示

劲作直击

将近期掌机大作一网打尽，带你领略游戏的风采。



《旋律天国》

本作是由《瓦里奥制造》的开发小组开发制作的一款GBA音乐小品游戏。延续了《瓦里奥制造》一贯的恶趣味风格，丰富多彩的迷你小游戏也会让你玩到应不暇接、欲罢不能。



《星战佣兵》

本作是以近未来为背景的一款科幻动作类游戏，讲述了大企业雇用私人军队，也就是佣兵，和未知的外星智能生物爆发战争的故事。





只要在2006年9月20日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中179页中右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”您将有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第49辑上公布，敬请关注。

得大奖



二等奖

1名 NDS Lite

四等奖

50名 高乐高营养饮品



一等奖

1名 PSP



三等奖

2名 小神游SP

9月15日 全国上市

精美赠品



《极魔界村》大幅海报

口袋光环



精彩掌机影像，完全收录！



想看最详细的攻略？

《掌机王SP》48辑，别错过！

幸运大抽奖

好运辑辑有，奖品送不断

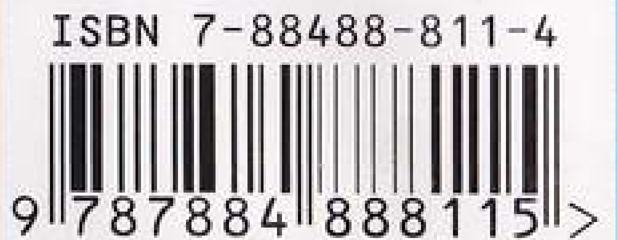
只要购买《掌机王SP》，就有机会获得最新时尚掌机——PSP和NDSL，每辑都有大奖送出。



口袋光环光盘＋掌机王SP读本＋精美赠品

定价：8.8元

ISBN 7-88488-811-4



THE KING OF POCKETGAMES